

Det Nye

COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

7. årgang nr. 11
31. oktober -
27. november 1991
Kr. 34,75

Så let er det:
**Familiefotos
direkte i
computeren**

- Virtual Reality er i Danmark!
- Gold Disks "Office":
Regneark, tekst, database og DTP i eet
- Accelerator-kort i test:
33MHZ og 50MHZ til Amiga 2000
- Råd og tips:
Udnyt Dpaint til sidste pensel-dråbe!

Læs også om:

- * Amiga-rapport fra USA
- * Test af de nyeste spil
- * DANAmiga - En dansk harddisk
- * Få avancerede formier i breve
- * Og meget meget mere!



ALLETIDERS ALCOTINI

• SÅ KOM DEN:

AMIGA 500 PLUS

A500 PLUS med
1Mb CHIPMEM,
Kickstart 2.0,
Workbench 2.0
samt det nye Chipset!
(Kickstart 2.0 kan endnu
ikke købes separat)



Pris incl. Mb

4199,-

A500 findes nu i 2 modeller. Den billigere V1.3 produceres stadig.

A500 PAKKE

Incl. mus, 512Kb, WB 1.3,
samt 5 kvalitetsspil og et
Micro ACE Joystick
(med micro switches)
Før værdi 5388,-

PAKKEPRIS

3999,-

AMIGA 2000

Komplet Amiga 2000 med 1084S
farvemonitor. Før 10300,-

**Hos Alcotini
KUN**

8999,-

ACTION REPLAY MK-III Ny version

Verdens bedste Amiga-freeszer, er nu blevet endnu bedre. Nu
bl.a. Burstnibbler kopiprogram, 20 nye kommandoer, forbed-
ret maskinkodemonitor samt flere
DOS kommandoer. Ny dansk
manual er på trappene.
Til A500,
(MK-II kan ikke opdateres).

KUN 1199,-

AT-ONCE TIL AMIGA 500/2000

Den bedste PC-AT emulator på markedet, 80286 med VGA
emulering. **NU PÅ TILBUD:**

Før 2599,-

NU

1999,-

Til A2000 Før 3299,- NU 2699

GVP HARDDISKE

A2000 40Mb

**Fujitsu. SKYND DIG.
BEGRÆNSET LAGER!!!**

2999,-

A2000 52 Quantum 3699,-

A2000 100Mb Quantum 5699,-

A500 52Mb Quantum 5999,-

A500 100Mb Quantum 7999,-

På alle Quantum HD er der plads til 8Mb RAM.

3.5" DISKETTER 100 stk

DS/DD incl. labels

399,-

PHILIPS CM8833-II

Incl.
Amigakabel

2399,-

NYHEDER

LYS- PISTOL



Utrolig høj træfsikkerhed.
Rækkevidde op til 2 meter.
Komplet pakke med pistol,
samt 2 spil.
Værdi 997,-

599,-

Ekstra spil: Enforcer, Alix eller FireStar. **Pr stk. KUN 249,-**
og der kommer snart flere til.

JOYMASTER

Automatisk omskifter mellem mus & Joystick, to joystick eller
to mus. Til en helt uøret pris:

A500 229,-

A2000 269,-

Nørre Allé 55,
8000 Århus C.



ÅRHUS:

Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Strandvejen 18,
2100 Kbh. Ø.



KØBENHAVN:

Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

Maren
Turis Gade 18,
9000 Aalborg



AALBORG:

Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Stereo Sound Sampler



Kan optage lyd/musik ind i Amiga'en, som derefter kan manipuleres i bedste "rer" stil. Amitech Sampleren er rost som Danmarks bedste bl.a. fordi det lave støjniveau gør det muligt at tilslutte en mikrofon direkte, samt den høje sample rate på omkring 110KHz som giver den rene lyd. Desuden har den: Stereo/mic indgang, digital VU/PEAK indikering, Mono/Stereo omskifter, Mic-line omskifter. Og så er den fuld software kompatibel! F.eks. er AudioMaster III tilpasset Amitech sampleren under navnet "StarSound"



Incl. audiokabel og Perfect Sound V2.2 stereo sampler program
Vejl. 799,-

649,-



MaxiMem

**KAMPAGNE
TILBUD**

549

Amigaprogrammer kræver mere og mere hukommelse. Det er derfor ikke smart at investere i en 512Kb udvidelse, som ikke kan udbygges.

Men det kan MaxiMem. Endda helt op til 2Mb (m/Gary adaptor) hvor 1Mb kan omdannes til det kostbare CHIPmem (kræver 8372 Agnus CPU adaptor). MaxiMem monteres internt i porten under A500. Benyt kuponen og bestil vort katalog. Heri kan du bl.a. læse mere om MaxiMem.

**KAMPAGNETILBUD
MaxiMem 1.8 Mb
samt Garyadaptor
KUN**

**Gary- eller
CPU adaptor**

299,-

1399,-

PRISFALD



GOLDENIMAGE®

- en serie af Amiga tilbehør i højeste kvalitet - til lave priser

RC-500, 512Kb RAM m. UR/atbr.	399,-
RC-2000, 2Mb RAM til A2000	1999,-
Master 3A.1N, 3.5" drev	999,-
Master 3A.1D, m. trackdisp.	1249,-
A2000 Internt 3.5" Drev	849,-
GI-800, Mus med matte	299,-
GI-1000, Optisk mus m. matte. Før 599,-	499,-
GI-700R, Trådløs mus. Før 699,-	649,-
GI-7000R, Trådløs Trackball. Før 899,-	599,-
JP-100, Mouse Pen. Før 699,-	599,-
JS-105, Håndscanner 84 gråtoner	2399,-



Forbehold for trykfejl. Detaljersal kun i Danmark.



ALCOTINI

HARD & SOFTWARE APS

Lyshøjen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11

Telefontid: 9 -17.00. Fredag: 9-16.30

Telefax: 86 22 06 11

Priser incl. moms

Ja tak! Send mig omgående - GRATIS:

☐ Katalog

☐ Software katalog

Du kan også vedlægge din bestilling. Husk ved forudbetaling, at pålægge kr. 28,- i porto, dog kr. 64,- ved køb af monitor eller computer. Pr. efterkrav yderligere kr. 17,-.

Navn, _____

Adresse _____

Postnr. _____ By: _____

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til:

Alcotini, Lyshøjen 10 8520 Lystrup

ENTER THE WORLD OF

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCTS



SHADOW SORCERER

Denne nye måde at spille rollespil på bygger på din i løbet af 45 minutter finder dig selv i midt i "the action" med de store overraskelser og spændende kamp. Her er det muligt at spille som en Shadow Sorcerer.

- 100% action-orienteret spil
- 3D-animerede karakterer
- 3D-animerede miljøer
- 3D-animerede objekter
- 3D-animerede karakterer
- 3D-animerede objekter
- 3D-animerede objekter
- 3D-animerede objekter



POOLS OF DARKNESS

Denne nye måde at spille rollespil på bygger på din i løbet af 45 minutter finder dig selv i midt i "the action" med de store overraskelser og spændende kamp. Her er det muligt at spille som en Shadow Sorcerer.



War of the Lance
Available on:
CBM 64/128 &
PC (EGA, CGA).



Curse of the Azure Bonds
Available on:
CBM 64/128,
ATARI ST, AMIGA
(1 MEG) & PC (EGA, CGA, TANDY 16 Colour).



Pool of Radiance
Available on:
CBM 64/128,
AMIGA (1 MEG) &
PC (EGA, CGA, TANDY 16 Colour).



Champions of Krynn
Available on:
CBM 64/128,
AMIGA (1 MEG) &
PC (EGA, CGA, TANDY 16 Colour).



Secret of the Silver Blades
Available on:
CBM 64/128,
AMIGA (1 MEG) &
PC (EGA, CGA, TANDY 16 Colour).



Death Knights of Krynn
Available on:
CBM 64/128,
AMIGA (1 MEG) &
PC (EGA, CGA, TANDY 16 Colour).



Gateway to Savage Frontier
Available on:
CBM 64/128 AMIGA
(1 MEG) & PC (EGA, CGA, VGA, TANDY 16 Colour).



Eye of the Beholder
Available on:
AMIGA (1 MEG) &
PC (EGA, CGA, VGA, TANDY 16 Colour).



Eye of the Beholder II
Available on:
AMIGA (1 MEG) &
PC (EGA, CGA, VGA, TANDY 16 Colour).



SuperSoft

Se dem hos din lokale forhandler. Tlf: 86 19 32 44



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under licence from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. 1991 TSR, Inc. 1991 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.
U.S. Gold Ltd., Units 2-3 Halford Way, Halford, Birmingham, B6 7AX, Tel: 021 625 3366.

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Mortensen, DJ

Spilredaktør:
Søren Bang Hansen

Teknikredaktør:
Jesper Steen Møller

Øvrige medarbejdere:
Rasmus Bertelsen, Dorte B. Poulsen, Christian Sparre, Jakob Sloth, Gert Sørensen, John Alex Rvidkyk, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Mort Z, Sheraz, Marc Friis-Møller, Torbjørn Hammer, Bo Jørgensen, Marlene D. Sheraz, Sven Blæn, Claus Leth Jørgensen, Emil H. Pedersen, Jesper Kehlet, Lene Richter.

Abonnements-service:
Telefontid: 11.00-16.15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 28 33
Postboks: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 348,50
(gratis spil inklusiv)
1/2-års abonnement kr. 190,-
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:
Dansk Selektiv Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 91
Salgs- og Marketingchef: Lars Mørfeld
Konsulent: Birgitte Elbye
Produktionschef: Erik Lønnings

Højeste erstatningsbærende af 1990 har
"COMpoint" 238.000 læsere, hvoraf 190.000 svarer til
en gennemsnitlig i betragtningen på 6%.

Redaktion og udgiver:
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefontid: Torsdage 15-16
Telefon: 33 91 28 33 Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:
Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke
udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sam-
menhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater
med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har
ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer
på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig
intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:
Dimensia III GrafX
PrePress
Grafik Huset
Dansk Hæftet Rotation

De fleste redaktionelle sider i "Det Nye Computer"
er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende soft- og
hardware, af firmaet Dimensia III GrafX.

Fotos:
Tobiasch & Guzzmann
Playground
Japson date

Distribution:
Dansk: DCA, Aalborg/Kontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:

Dansk Fagpresse

Tidsskrift:

IO

Dansk Oplagskontrol og Dansk Media Index, DMI

COM-BBS:
"Det Nye Computer" s Bulletin Board System
værer 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med
1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen
paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer
som password, men brug et eller andet valg.
Følg instrukserne på basen for at blive regis-
treret som bruger.
"COM-BBS" telefon: 33 13 20 03
SysOps: Claus L. Jørgensen & Hans H. Bang



Så nemt digitaliserer du!

Med et helt nyt disk-baseret kamera kan du tage dine familiefotos, og hente dem direkte ind i Amigaen - uden først at skulle fremkalde filmen.

USA Today

Rapport fra USA: hvad foregår der, og hvad er på vej, af både hard- og software.

Tips til: DeluxePaint III

Lær at udnytt Dpaint til sidste pensel-dråbe! Se her og få gode råd, ideer, tips og tricks til verden bedste tegneprogram.



Games Preview

Den årlige jule-oversvømmelse af spil venter lige om hjørnet - kig med og se hvad der kommer.

Mailbox

Læsernes talerør i bladet - skriv ind med netop DIN mening!

Secret Service

Vores hemmelige spil-agenter hjælper dig videre i de sværeste og mest populære spil.

Avanceret TeXnologi

Få indviklede matematiske formler og symboler ind i dine breve eller lignende, med nyt software. Læs selv testen.

6

12

15

16

20

24

26

28

30

47

50

54

58

Computer HOTLINE '91

Informationer, nyheder og andet godt fra hele verden.

Virtual Reality i Danmark

Spillemaskine-udgaverne er kommet til landet - så nu kan DU også prøve.

The need for speed

Alle Amiga-ejere har brug for mere fart - vi tester to acceleratorkort til Amiga 2000/3000.



Computer-musikkens historie

Gert Sørensen tager os igennem computermusikkens historie, der begynder med kridtstreger på gulvet!

Dit lille Amiga-kontor

Test af en integreret softwarepakke fra Gold Disk, der indeholder både regneark, database, tekstbehandling og DiP.

Gallery

Stedet hvor vordende Amiga-kunstnere folder sig ud, og tjener op til 500 kr. - skattefrit.



COMPUTER HOTLINE 91

Verdens mest useriøse utilities

Normalt er utility-programmer meget praktiske, men ikke særligt underholdende. Det kan man nu ikke sige om Laffer Utilities, der er opkaldt efter den berømte Leisure Suit Larry. Laffer Utilities indeholder f.eks. en vitsdatabase, og en samling ikke særligt seriøse billeder, du kan bruge til at klippe ind i breve eller lignende, for at live dem lidt op. Der er også rige muligheder for at arrangere væddemål om aftenens landskamp eller styre dine lotteriaktiviteter. Sidst men ikke mindst den obligatoriske "chef knap", der erstatter skærmen med odds for Danmark-Sverige med et mere kedeligt spreadsheet, hvis uvedkommende skulle komme forbi.

CD drev til A500 lader vente på sig

Det ser desværre ud til at du som Amiga-ejer må vente til efter jul med at opgradere din Amiga 500 med et CD drev, så du kan køre CDTV applikationer. I England regner man med at A690 som opgraderingen formodes at hedde, er på markedet en gang i februar. Prisen på A690 er heller ikke andet end løse rygter og spekulationer, men Steve Franklin fra Commodore UK regner med en pris på en 350-400 engelske pund (ca 3920-4480 kr.). Det er lidt dyrere end håbet, men man kan jo håbe på en prisnedsættelse efterhånden som salget stiger.



Nye joysticks

Konix i England, kendt for Speedking joystick-serien har indledt et samarbejde med Codemasters - I ved, den forfærdelige Darling-familie med de dårlige spil - har komponeret et tilbud sammen, der egentlig ser meget fornuftigt ud. Tilbudet er en pakke, enten til C64 eller Amiga, og består af (til C64) 8 spil, inklusiv Konix Speedking-joysticket, og (til Amiga) 4 spil, også inklusiv et Konix joystick. Pris for begge pakker: Kr. 398,-

Samtidigt kan BMP-folket også levere et nyt Citizen-diskdrev, til Amiga 500, og som afløser det originale, interne 3,5"-diskdrev, hvilket skulle betyde, at man slipper for den belastende larm, som diskdrevet normalt altid laver.

Pris: kr. 898,-
Telefon til BMP: 4228 6700



Ny Amiga 500+ i handlen

I løbet af oktober måned kom Commodores nye Amiga 500+ model i butikkerne. På ydersiden ligner den en normal Amiga 500 på nær et lille "Amiga 500 Plus" logo, men indeni har der et helt nyt bundprint, med Kickstart 2.04 i ROM, ECS chipsættet samt et ur med batteri-backup. Der er 1MB CHIP-memory som standard (mod 1/2 i Amiga 500), og med den nye A501+ RAM-udvidelse kan der udvides med endnu 1MB CHIP-memory. Dertil kommer op til 8 MB FAST-memory i ekspansionsporten, som med A500.

Amiga 500+ er naturligvis fuldt ud kompatibel med alt veludviklet hard- og software til Amiga 500.

Prisen er 4195,- oplyser Betafon.
Betafon, tlf.: 3131 0273

COMPUTER HOTLINE 91

THE ULTIMATE DISC DRIVE FOR C64

3 1/2" 720K Disc Drive Compatible with ALL Commodore C64 Computers

- ★ FILES/DOS® COMPATIBLE
- ★ AVERAGE LOAD TIME SIX SECONDS
- ★ CARTRIDGE INTERFACE
- ★ FULL 720K USING STANDARD 3 1/2" IBM® FORMATTED DISCS
- ★ USES STANDARD C64® COMMANDS
- ★ ACCEPTS FILES FROM 3 1/4" DISC OR TAPE USING CONVENTIONAL LOAD & SAVE
- ★ FREE GAMES COMPILATION DISC



199
£99.99
INC. VAT

FREE GAMES COMPILATION DISC



720K diskdrev til Commodore 64

Dette specielle diskdrev kan indlæse op til 64K i løbet af kun 6 sekunder, og kan læse filer, der er MS-DOS kompatible. Diskdrevet er på 3,5" og der kan være op til 720 KB på hver diskette. Hvordan drevet kan læse MS-DOS-filer siger pressemeddelelsen ikke noget om, så vent lidt med at investere, førend DNC har testet dette nye drev, der iverigt ser meget spændende ud. Kan du ikke vente på vores test, får du her adressen til firmaet i England:

TIB*PLC
36-50 Adelalde Street
Bradford BD5 0EA
England
Tlf.: 00944 274 738990

Amiga laver tegnefilm

Hvis du laver tegnefilm derhjemme med småfilmskameraet, kunne du måske have brug for "Chromacolor Professional Animation Linetest System" - skal vi ikke bare kalde det CPALS..?

Det består af en 8 MB A3000 med et videokamera og noget avanceret software, der gør det muligt at digitalisere tegninger, og derefter lægge farve på, styre figurenes mundbevægelser så de passer til det de siger, synkronisere lyd med billede og meget mere.

Det lyder jo helt genialt til hjemmebrug, men det kræver nok at du lige vinder i Lotto først, for prisen på systemet ligger omkring 150.000 kr. Der skulle dog være en miniversion på vej, til de lidt mere beskedne brugere.



Supersoft søger nye markeder

Siden den første maj i år har det danske softwarefirma SuperSoft haft et decideret engelsk kontor, med engelsk besætning. John Boyle, direktør i ScandiaSoft, som SuperSoft heder i England forklarer: "Vi ved jo alle, at det meste salg og distribution af spil i Europa udgår fra England. Derfor er det helt naturligt for en distributør som SuperSoft at have et kontor i landet 'hvor det sker', for at gøre sine leverance-muligheder endnu bedre."

Samtidig får SuperSoft mulighed for at sælge danske produkter i England, hvilket i første omgang har betydet salg af Interserien, med tekstbehandling, spreadsheet, musik og assembler. "Denne aktivitet skal dog udvides, i det omfang SuperSoft får flere danske programmer under vingerne," erklærer John Boyle.

Men SuperSoft stopper ikke her; Pr. d. 1/11-1991 åbner de nemlig også kontor i Norge, for derigennem at udvide deres markedspotentiale. Michael Svith, salgschef i SuperSoft siger: "Vi gør det primært for at tilgode vores norske kunder, som vi har en del af. Men samtidigt har vi en aftale med Commodore om at distribuere deres CDTV-titler i hele Skandinavien, så det hele hænger bedre sammen på denne måde."

SuperSoft vil ikke ud med, om de har planer om et egentligt kontor i Sverige også, men Michael Svith mener, at de har godt fat i broderlandet allerede nu: "Vi har samarbejdsaftaler med flere svenske firmaer allerede nu, og der kommer flere til - umiddelbart ser vi det som værende nok - men man ved jo aldrig," slutter han.

AF-TV bliver landsdækkende

Som vi skrev om i DNC nr. 7/8, flytter nu fra Kanal København til TV2/Lorry, der har en langt større seerflade. Samtidigt indtræder AF-Frederiksberg Amt i fællesskabet om Job-TV, og dermed bliver det det største forum for formidling af ledige jobs.

Humlen i det hele er selvfølgelig stadigvæk Amiga'er, der står for afviklingen af udsendelserne, og med special-skrevet software af Context i Tåstrup, i programmeringssproget AMOS.

Job-TV, alle hverdage fra 11-12, på TV2/Lorry.

BETAFON

Ligesom alfabetet hænger naturligt sammen, er det helt naturligt at to kvalitetsbevidste virksomheder slår sig sammen om at distribuere kvalitetsprodukter.

- BETAFON ApS har fornøjelsen at kunne præsentere hele ALFA DATA's Produktlinie.
- ALFA DATA's produkter er kendetegnet ved en fantastisk høj forarbejdnings kvalitet, da der kun bruges de absolut bedste komponenter i produktionen.
- BETAFON ApS tilbyder derfor vores kunder 2 års autoriseret garanti på alle ALFA DATA produkter.



Elegant slimline AMIGA 1000 med tastatur og diskette. Pris kun: Kr. 995,00,-



512Kb RAM udvidelse med ur- og afbryder Kr. 399,00,-
2Mb RAM udvidelse med gary og afbryder.
Rigtig god kvalitet. Med 2Mb monteret KUN Kr. 1.495,00,-



TRACKBALL MT-A kan bruges som joystick med switching funktion. Specielt egnet til grafiske programmer. Kr. 695,00,-



ALFA DATA MUS 280. Døt microswitches i knapperne. Med midte og holder kun Kr. 495,00,-



TRACKBALL MT 200 Døt, meget velegnet til grafik programmer. Smart Jo-tastet ergonomisk design, micro switches i knapperne. Kr. 495,00,-

Vejl. priser incl. moms.

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

COMPUTER HOTLINE 91



Advanced Gravis-joysticket har gummibelagt håndtag for maksimal komfort!

Joystick i den dyrere ende

Et joystick er ikke bare et joystick - det er selve forskellen på highvaren eller den totale ydmygelse i ens favoritspil. BMP-Data har taget et joystick hjem, som ligner joystickenes Rolls Royce, med gummibelagt håndtag for maksimal komfort, tre skydeknapper, individuel programmering af skydeknapper, og 10-mins indstilling af joystickens retningsmodstand, lige fra superfølsomt til laksestørre bevægelser. Joysticket er kaldt Advanced Gravis og koster den nette sum af kr. 698,-, så det kunne være at du skulle bede om en prøvetur først...

BMP-Data, tlf.: 4228 8700

Super kompression i The Art Department

Softwarehuset ASDG er i fuld sving med at inkorporere en helt speciel kompressions-facilitet kaldet JPEG i den næste version af The Art Department.

En af de store fordele ved JPEG er at, der er gode muligheder for at netop denne kompressions-standard er godt på vej imod at blive accepteret inden for alle computermærker. Det betyder at du i fremtiden kan lade billeder ind i The Art Department II, som oprindeligt stammer fra IBM- eller Applesystemer. Omvendt kan dine billeder også problemfrit overføres til selvsamme systemer.

Da JPEG er en kompressionsstandard bliver dine billeder naturligvis også reduceret i størrelse. Her overrasker JPEG, idet du kan opnå op til kompressionsforhold helt op til 80:1. Det betyder i praksis, at et almindeligt billede på 1 MB kan blive pakket så grundigt at det kun fylder små 30K. Der sker godt nok en mindre forringelse af billedkvaliteten, men som du kan se af billedet er den ret marginal.

For at den forringede billedkvalitet ikke skal få alt for stor betydning, kan du selv bestemme på hvor meget billedet skal komprimeres. Der er især ved store billeder, du skal passe på at den lavere billedkvalitet ikke bliver alt for tydelig.



BMP-produkter til CDTV

BMP-Data i Skævinge tilbyder et system kaldet "SmartStick" til CDTV-ejere, der gerne vil tilslutte almindelig Amiga-mus og joystick til deres CDTV, til erstatning for piletasterne på fjernbetjeningen.

Problemet har førhen været, at man skulle bryde garanti-seglet for at montere SmartStick inde i CDTV'en. BMP-Data har nu løst dette problem igennem en aftale med ServiceGruppen, der har afdelinger både på Sjælland såvel som i Jylland. Ved at sende din CDTV, SmartStick og garanti-beviset til ServiceGruppen, får du installeret SmartStick gratis, uden at garantien ryger. SmartStick koster kr. 498,-.

Udover det har BMP-Data også en løsning til dem der gerne vil sætte et tastatur til CDTV'en - og til en rimelig pris. Via et interface (kr. 798,-), der sættes mellem CDTV'en og et almindeligt PC-tastatur (kr. 498,-) skal man kun af med kr. 1296,-.

BMP-data, tlf.: 4228 8700

68040 acceleratorkort kører 20 MIPS

Hvis det er rigtig computerpower du er ude efter, så kan vi varmt anbefale acceleratorkortet 40/4 Magnum fra CSA, der er baseret på en Motorola 68040 processor der kører pænt der ud af med en hastighed på 20 MIPS. For at give dig en fornemmelse af hvor hurtigt 20 MIPS egentligt er, skal det siges, at en almindelig Amiga 500 kører 0.8 MIPS.

Den amerikanske pris på 40/4 Magnum er ca. 4000 dollars, hvilket svarer til ca. 26 000 danske kr. Men så får du også 1 MB zero wait state 32-bit RAM, en hurtig SCSI controller, en high speed parallelport samt 2 high speed serielle porte med i købet. Alt tilbehør kører stærkt nok til følge processoren.

Skal det gå rigtigt stærkt kan du henvende dig hos:

Computer System Associates
(USA)
Tlf: 009 1 01 619 566 9581

COMPUTER HOTLINE 91



Det første Strip Poker-spil til CDTV er en realitet - pris: kr. 395,-

Strippoker til CDTV

Det danske softwarehus, Emotional Pictures er snart klar med et avanceret strippoker-spil til Commodores CDTV. Danske Trine Michelsen og engelske Maria Whittaker er blandt de kønne og kendte piger, der deltager i "Cover Girl Strip Poker". Ifølge pressemeddelelsen er spillet fyldt med pirrende LIVE video-sekvenser, udfordrende pige-stemmer, original stemningsfyldt studiemusik (!?), samt mulighed for op til 3 uafhængige spillere mod computeren, og bluff eller dobbelt-bluff.

"Cover Girl Strip Poker" fra Emotional Pictures er baseret på ægte video-optagelser, og udgives også til Commodore 64, både bånd og disk (kr. 199/245) samt Amiga 295. CDTV-prisen lander på kr. 395,-. Emotional Pictures sætter på det internationale marked, og har således lavet spillet på dansk, engelsk, fransk, tysk og italiensk, hvis det skulle være noget.

Emotional Pictures, tlf.: 8680 0544

Blandt de medvirkende 'strippere' er danske Trine Michelsen, der nok skal få sat gang i et og andet.



Sommeren har sunget sit sidste, smukke vers, og imens vi alle rus-ter os over for efterårets omskiftelighed og tungsind, skynder jeg mig at dele en (Amiga)præmie ud til:

Ulrik Slothus
Toldbodvej 70
7000 Fredericia

Amiga

Nu er Kick Off II helt forsvundet, og imens fortsætter den store udskiftning på listen. Hold især øje med boblerne, der er meget tæt på at komme ind - Monkey Island er ny på en førsteplads

1. Monkey Island (2)
2. Lemmings (1)
3. Eye of the Beholder (4)
4. Wings (3)
5. Power Monger (5)

Boblere: F-15 Strike Eagle II, Railroad Tycoon, Death Knights of Krynn

C-64

Creatures er tilbage på førstepladsen, mens det sidste af de gamle, Pirates!, snart må vige pladsen helt. Boblerne lover godt...

1. Creatures (2)
2. Ultima VI (4)

Ny version af HAM-E

For tre måneder siden skrev vi om HAM-E, der for ret små penge, kan give dig noget der ligner rigtig 24 bit grafik på din Amiga. Nu er der kommet en forbedret version, HAM-E PLUS, der giver din Amiga endnu bedre grafik. For at forklare hvordan HAM-E PLUS virker, skal vi lige kigge på selve HAM-E først.

Et "rigtigt" 24 bit kort har som navnet elger, 24 bits pr. pixel på skærmen. Det betyder, at der kræves enorme mængder RAM til hvert billede, og samtidig er de så store, at animation er fuldstændig udelukkende på en almindelig Amiga fordi den ikke er hurtig nok. HAM-E fungerer på en helt anden måde. Den sidder mellem computeren og monitoren, så din Amiga "ved" faktisk alle de 24 bit der er der. Hvis Amigaen så viser et hirs billede, med nogle bestemte pixels i hverets venstre hjørne, kaldet "The magic cookie", træder HAM-E i funktion og forbedrer billedet. Det sker ved at lægge de enkelte pixels sammen to og to, så du altså kun får en halv så stor opløsning. Til gengæld er der dobbelt så mange bits til farveinformation, og det betyder at du kan få 256.000 farver, som defineres i en palette, der er beskrevet i "The cookie". Det lyder ikke af så meget i forhold til 24 bit korresponderer 16 millioner farver, men da der alligevel kun er lidt over 180.000 pixels på en lores skærm, kan det være helt ligegyldigt, for der er simpelthen flere mulige farver end der er pixels.

Hvis HAM-E så kan kan vise lores billeder, kan HAM-E PLUS alligevel vise dit billede i noget der ligner hirs, for efter hver pixel i billedet, tilføjer den en ny pixel, der bliver farvet som en mellemting mellem de to pixels den ligger imellem.

Det eneste problem med HAM-E PLUS er, hvis du kommer til et sæt museumspil over "cookie" informationen, for så kan HAM-E PLUS jo ikke få sin information, da den jo kun kan "se" det særlige billede, der kommer ud af RGB porten. I så fald går billedet totalt i kage, men så længe du bruger oversoen, skulle det ikke være noget problem.

HAM-E forhandler i Danmark af Alcotel, tlf.: 0622 9811



HAM-E



Danske Emotional Pictures inviterer til 'biograf-tur' og LIVE action fra deres nye CDTV-hitel, "Cover Girl Strip Poker".

3. Rick Dangerous II (1)
4. Last Ninja III (5)
5. Pirates! (3)

Boblere: Chase HQ II, Death Knights of Krynn, North & South
Så meget for denne gang. Endnu engang må jeg forordne jer alle sam-

men til at skrive ind, hvis I har spørgsmål eller forslag.

Må karusellen gøre jer lige så rundtossede, at I morer jer.

- Christian Sparrevohn

Her min top 5 over spil til: Amiga C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Send kuponen til:
Det Nye Computer
HITLISTEN
St. Kongensgade 72
1264 København

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./By: _____

Vokseværktøj



Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.
Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.
Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere
muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.
Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af
din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i
mikroprocessorernes fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted
mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

ingen anden gi'r dig så mange muligheder

Prøv Virtual Reality i Danmark!



Af Christian Martensen

Du har læst om det, hørt om det, set billeder fra det - og nu kan du også selv prøve det! Virtual Reality er kommet til Danmark.

Endelig! De første Virtual Reality-maskiner er kommet til landet, og med det muligheden for, at DU kan prøve dette fantastiske koncept. Vi har efterhånden skrevet stolpe op og ned om Virtual Reality, og hvad muligheder det bringer, men det er først nu at du vitterligt selv har mulighed for at knokle den lidt specielle hjelm på. Vi skal nok afsløre hvor du kan prøve det, men lad os kort ridsse op, hvad Virtual Reality er...

Ny form for spillemaskiner

Virtual Reality-maskinerne er egentlig bare en ny form for arkade-maskiner, hvor du, i modsætning til almindelige spillemaskiner, selv bevæger dig rundt i et grafik-landskab, og har afgørende indflydelse på hændelserne i det spil du nu måtte spille.

Og det gør du ved at tage en hjelm på, der har indbygget "skærme", så hjelmen derved

bliver dine briller til den virtuelle verden. Drejer du så hovedet til højre, sender hjelmen signal videre til computeren, der så genererer grafik til højre for dig - du kan altså se hvad der sker omkring dig, i en radius på 360 grader, ganske som i virkeligheden. Med andre ord; du er omringet af grafik! Perfekt til den ultimative flysimulator eller et racer-spil!

På den måde kan man også bruge Virtual Reality-konceptet til forskning, og eventuelt simulere molekyle-sammensætninger, hvor forskeren så kan bevæge sig ud og ind mellem de enkelte molekyler - eller man kan tage sig en svømmetur i en persons blodårer, og ende i hjertet - ja, mulighederne er næsten uendelige.

Agentur for hele Norden

Det er det danske firma KeySales A/S der har fået agenturet for hele Norden, som står for lanceringen i Danmark - på et pressemøde havde firmaet dog kun kunnet skrabe en version af hver model til landet (en stå-op og en sid-ned-model), så der var mange om budet. Bertel Jensen, direktør for KeySales var dog fuld af fortrosthed, og regnede med at han snart havde maskiner nok til hele landet.

Samme Bertel Jensen kunne også fortælle, at man i første omgang ville lade de to maskiner komme rundt i hele Danmark, til udstillinger, messer og så videre, for at skabe interesse for denne nye form for underholdning. Men man kan jo sige, at både Det Nye



Bertel Jensen, direktør i KeySales A/S har fået agenturet i Norden for Virtual Reality-maskinerne, som vi skrev om i DNC nr. 7/8-91. Det vil sige, at du allerede nu kan tage en prøvetur i en VR-maskine, der står på Planetariet i København - pris: 20 kr.



At man ser lidt dum ud med den specielle hjelm på, er der vist ingen tvivl om - det er noget af en klods. Men hva', det er usyrligt sjovt! Sid-ned-modellen havde et racerspil kørende, og der kommer også snart en flysimulator til systemet - tag selv ud og se i Planetariet.



Godt gemt under selve maskinen fandt vi dette keyboard - kan du genkende det? Det er såmænd et Amiga 3000-keyboard, og vidner om, at der sidder to af slagsen i Virtuality-maskinerne, og styrer lyd og in-/output.



Er det en fugl? Er det et fly? NEEJ, det er...eh - Virtuality! Nu havde man ellers lært, at man ikke måtte pege på ting, men det vender stå-op-modellen af Virtuality fuldstændig op og ned på! Her bevæger du dig rundt i en grafik-verden, dog uden nogen egentlig action eller spænding.

COMputer og hele den samlede danske presse, inkl. TV, har vækket folks interesse med en massiv omtale af Virtual Reality og dens konsekvenser. Løvrigt har det færdige koncept fået titlen "Virtuality" - en sammenblanding af ordene Virtual og Reality.

Amiga - igen!

Og det hele bliver ikke mindre interessant af, at en af hovedbestanddelene i Virtual Reality-maskinerne er et par Amiga 3000'ere, der sørger for In- og Output'et samt lyden, med ægte digitaliserede stemmer, lyde og instrumenter.

Så det kan din computer også bruges til...

At betale

I første omgang har KeySales A/S placeret sid-ned-modellen på Tycho Brahe Planetariet i København, hvor du formodentlig en blank 20 kr.-mønt kan få lov til at opleve en helt anden verden i få

minutter - med mindre du er så god, at du kan gå videre til de andre runder i spillet. Men som sagt har firmaet planer om at stille maskiner op i hele landet, så det ikke kun er sjællændere beskåret at prøve dette nye koncept - hvor lang tid der går, før det er en realitet turde Bertel Jensen fra KeySales dog ikke sige...

Som sagt var stå-op-modellen også repræsenteret, men den egner sig ikke specielt (i den nuværende form) til at spille på, da softwaren hertil kun går ud på, at man bevæger sig i obskur grafik-verden, og peger på diverse ting. Her bruges der ikke kun en hjelm, men også en handske, der registrerer dine hånd-bevægelser og overfører dem til "action" i Virtual Reality-verdenen. Men når softwaren bliver mere kraftfuld og spændende, er der lagt op til en god gang underholdning, ligesom i sid-ned-modellen

Hvad betyder det?

Og hvad betyder hele denne udvikling så egentlig? Er det fremtiden i spillemaskiner og måske mere til, vi her har hængende over hovedet? Både ja og nej.

Ja fordi det vil revolutionere hele den traditionelle arkademas-kine-industri - hvem gider styre en syg pixelfigur på en skærm via joysticks, når man selv kan være den figur med Virtual Reality. Og ja fordi det er så ideelt til så mange facetter i erhvervslivet, hvor yderst realistiske simulationer kan foretages, både af den menneskelige krop, men også af bygningsværker, industri og meget mere.

Men fordi det bliver svært at skabe en fungerende hjemmeversion af Virtual Reality - indenfor økonomisk overskuelige grænser - bliver det også svært at skabe en bred appeal hos flertallet af mennesker. Selv de versioner af Virtual Reality-maskiner

der findes idag, er rasende dyre at producere.

Var det kun et spørgsmål om hvor man skulle forlægge masseproduktionen, kunne man bare vælge Taiwan eller Hong Kong, og maskinerne ville snart stå overalt i verden. Men konceptet er end ikke færdigudviklet. Se bare på de klodsede tingester man skal have på, for overhovedet at deltage i en VR-session.

Men at fremtiden står og tripper ved hoveddøren er der vist ingen tvivl om - Virtual Reality FINDES, og du KAN prøve det allerede idag - nu skal konceptet bare finpudses og raffineres, så man for alvor får fornemmelsen af "at være der", med et bedre visuelt system, og så hængt op i hydraulik - så bliver oplevelsen total!

Joh, det bliver sørme spændende at blive gammel i det 21. århundrede...

(Læs også om Virtual Reality i DNC nr. 5/91 og 7/8-91)

Er det ikke for lidt forlangt for kort? - JO! Vi har fået efterårsskuller - se selv! Tilbuddene er gældende fra 26/10-1/12/91

GVP

Nu KUN 18.899

Er det ikke lidt for meget forlangt for kort? - NEJ!
Med de nye lave priser på GVP acceleratorkort kan alle være med. Ring og bestil DIT GVP Series II Impact kort NU.

50MHz Acceleratorkort - før 31.499

SPAR 12.600 Kr

Leveres med 50MHz 68030 & 68882, 4MB 32Bit RAM (plads til ialt 32MB 32Bit RAM), samt AT controller. Og så har den markedets hurtigste overførselshastighed!

1 eller 4MB 32Bit RAM

22/33MHz 68030

og

68882

SCSI controller
Evt. 12MB 32Bit RAM

32Bit RAM
til Combo & Impact kort
Tilbud 4MB
Kun kr. 2.899
SIMM32-RAM
Tilbud 1MB
Kun kr. 999

VXL-30 25MHz

Til alle jer der hidtil har ringet forgæves: Vi lancerer nu et 25MHz 68030 kort til Amiga 500. Kortet er bestykket med en vaskeægte 68030 processor (hvem sagde Amiga 3000?), har plads til 68882 co-processor og kan udvides med op til 8MB 32Bit RAM. Op til 15 ganges hastighedstilføjelse. Også i 40MHz udg. Kompatibel med MegaChip 500 (giver dig 2MB ChipMem for kun 3.399)

Pris KUN 2.899 inc. moms

Produkt:	Normalpris:	Nu pris:
A500-HD8/52Q - 52MB Quantum	5.999,-	5.999,-
A500-HD8/105Q - 105MB Quantum	8.999,-	7.999,-
2MB SIMM-RAM f. A500HD8	1.299,-	999,-
8MB SIMM-RAM f. A500HD8	4.999,-	4.999,-
A500-VXL30/25 - 25MHz 68030 kort	Nyhed	2.899,-
A500-VXL30/40 - 40MHz 68030 kort	Nyhed	4.499,-
A500-VXL2M - 2MB 32Bit RAM	Nyhed	2.199,-
A500-VXL2F - 2MB Burst RAM	Nyhed	2.699,-
A500-VXL882 - Co-processor f. VXL	Nyhed	1.499,-
A2000-HC8/52Q - 52MB Quantum	4.899,-	3.699,-
A2000-HC8/105Q - 105MB Quantum	6.999,-	5.699,-
A3022/1/0 - 22MHz Combo kort	10.500,-	6.499,-
A3022/1/40 - m. 40MB harddisk	13.000,-	7.899,-
A3033/4/0 - 33MHz Combo kort	18.900,-	11.599,-
A3033/4/40 - m. 40MB harddisk	21.400,-	12.999,-
A3050/4/0 - 50MHz Impact 3001 kort	31.500,-	18.899,-
A3050/4/200 - m. 200MB Maxtor HD	44.000,-	26.599,-

Nu KUN 6.499

Er det ikke lidt for meget forlangt for kort? - NEJ!
Med de nye lave priser på GVP acceleratorkort kan alle være med. Ring og bestil DIT GVP Series II Combo kort NU.

22MHz Acceleratorkort - før 10.499

SPAR 4.000 Kr

Leveres med 22MHz 68030 & 68882, 1MB 32Bit RAM (søker til yderligere 12MB), samt SCSI controller. Og så har den markedets hurtigste overførselshastighed!

Nu KUN 11.599

Er det ikke lidt for meget forlangt for kort? - NEJ!
Med de nye lave priser på GVP acceleratorkort kan alle være med. Ring og bestil DIT GVP Series II Combo kort NU.

33MHz Acceleratorkort - før 18.899

SPAR 7.300 Kr

Leveres med 33MHz 68030 & 68882, 4MB 32Bit RAM (søker til yderligere 12MB), samt SCSI controller. Og så har den markedets hurtigste overførselshastighed!

Stik 1. tilslutning af op til 7 SCSI enheder

Stik for egen strømforsyning

Game Switch



Nu KUN 7.999

Jamen, er det ikke... - NEJ, NEJ, NEJ!
Med de nye lave priser på GVP's A500 1 05MB harddisk, er der ingen grund til at nøjes med mindre. Ingen andre giver dig så meget for dine penge! Ring og bestil DIN harddisk NU.

105MB SERIES II harddisk - før 8.999

SPAR 1.000 Kr

Leveres med 105MB Quantum HD og plads til 8MB RAM! Og så har den markedets hurtigste overførselshastighed!

A2000 52MB harddisk - før 4.899

Nu KUN 3.699

SPAR 18-25%

A2000 105MB harddisk - før 6.999

Nu KUN 5.699

Og så har de markedets....., samt plads til 8MB RAM
Er det ikke for lidt forlangt for kort? - JO!

Forbehold f. fejl og prisændringer

ND Lavpris A/S 80 81 52 11

Kirkevænget 23, Hatting • 8700 Horsens • Service tlf: 75 65 36 44 • Fax: 75 65 37 16

The need for speed..

Alle Amiga-ejere drømmer på et eller andet tidspunkt om en hurtigere maskine, og GVP har et af de mest ultimative kort på markedet i dag.

Af Claus Arwilk

A3050-kortet til 2000'eren indeholder en 50 MHz 68030, en 50 MHz 68882, en AT harddisk-controller og 4 Mb RAM. I alt kan der sidde 32 Mb RAM på kortet, der udgøres af GVP's egne SIMM-moduler.

Og hvor hurtigt er det så? Vi har valgt fire programmer til at måle det med: SysInfo 2.38, CSA-68020, AIBB3 og Real3DTurbo.

De tre første er rene CPU-test-programmer, det fjerde er et ray-tracing-program. En ting vi oplevede ofte, var at programmer der brugte CHIP-mem'en meget, blev hæmmet utrolig meget. Årsagen ligger naturligvis i de relativt langsomme kredse Amiga'en bruger til CHIP-mem.

SysInfo's resultater kan du se på billede 1. CSA68020, som er et gammelt, men pålideligt program, viser sit resultat på billede 2. Et test-billede fra Real3DTurbo pryder billede 3. Nummer 4 viser hvad AIBB3 generelt fandt frem til under testen.

AIBB3's resultater kan du se i box 1.

Blæste deruda'

Under hele testperioden kørte kortet upåklageligt. Den software, der var skrevet til floating-point co-processorer blæste derudad, og enkelte vektor-baserede spil fik nyt liv med den hurtigere processor. De eneste guru'er vi fik, skyldtes sandsynligvis dårlig programmering - men okay, hvor mange programmører forudsætter at deres program skal køre med sådan en processor!?

Kortet fik også harddisken til at virke meget hurtigere, en gevinst ikke alle folk tænker på, når man taler acceleratorkort.

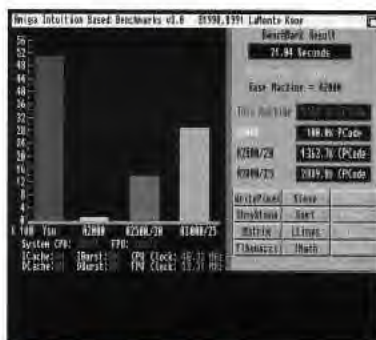
Til daglig brug er kortet virkelig lækkert. Menuer kommer frem

på skærmen med det samme, og programmer reagerer øjeblikkeligt når du trykker på en ikon. I forbindelse med tegneprogrammer er det f.eks. muligt at tegne real-time HAM, uden nølen fra programmet. Hvis man bruger Imagine, vil man finde, at selv den mest komplicerede scene bliver færdig på et par minutter i ScanLine og måske bruger tre timer i fuld ray-tracing.

Men hvordan måler kortet sig mod en 68040? GVP siger, at deres 68040-kort først kommer i handelen når Commodore frigiver Kickstart 2.0 på ROM, for ellers er det nødvendigt at "patch" e rutinerne, og det fungerer selv-sagt ikke særligt godt under 1.3. En '040 kører ifølge den europæiske importør op til 26-27 Mips, hvor dette kort kører op til 20-22 Mips. En 25 MHz 68040 indeholder en '882, der er 30-50% hurtigere end en 25 MHz 68882. Problemet er bare, at der sidder en 50MHz 68882 på GVP's kort, så hvad 68040'eren har har af hastighedsfordel, kommer fra dens "Bus Snoop Logic" og mere avanceret cache-system. En 68040 er hæmmet af RAM-kredsenes hastighed; du skal have kredse helt ned til 40ns for at køre uden waitstates. Ingen kommercielle kredse kan nå ned på de hastigheder uden at blive usandsynligt dyre, så GVP støtter sig til sin egen teknologi i dette område (og laver sine egne!). Under alle omstændigheder ligger 50 MHz. 68030-løsningen fra Nikita i den dyrere ende af skalaen...

GVP A3050 (inkl. 4MB RAM), pris: kr. 31.899,-
GVP A3033 (inkl. 4MB RAM), pris: kr. 11.599,-
Nikita Data, tlf.: 8081 5211

Fakta:



Hvad AIBB3 fandt frem til...



Real3D : Rendertid
1:44 min.



SysInfo 2.38



CSA68020

Box 1: AIBB3's resultater:

	A3000	33MHz	50MHz.
WritePixel	295.4	326.6	456.7
Dhrystone	682.1	799.3	1137.6
Fibonacci	1571.9	1852.4	3016.2
Sieve	874.4	1045.9	1657.6
Sort	867.2	1121.4	1676.6
Llines	767.5	945.1	1452.9
Imath	106.6	111.3	117
Fmath	1812.9	2486.5	3552.3
Savage	1611.7	2219.2	3150.7
Fmatrix	18805.3	25952.9	36962.1
Beachball	1395.7	1713.1	2695.6
	2889.8	3472.6	5109.3

(Efter navnet på prøven følger tiderne på en Amiga 3000, en 33 MHz 030/882 og A3050-kortet.)

Så nemt kan du digitalisere!



Det Nye COMputer kigger nærmere på to nye produkter, der gør det til en leg at lave digitaliseringer og animationer.

At Claus Leith Leppesen og Hans Henrik Bang

Med et nyt disk-baseret kamera kan du tage fotografier og få dem direkte ind i Amigaen via en digitizer, uden først at skulle fremkalde filmen på traditionel vis.

Vi tester dels kameraet, Canon ION Still Video-kamera, og dels digitizer-pakken The Complete Colour Solution, samt hvordan de kan arbejde sammen.

Canon ION er et såkaldt still video kamera. Det betyder at det fungerer som et videokamera, med et CCD (Charge Coupled Device), som den lysfølsomme optagedel, der dog kun kan tage stillbilleder, som et almindeligt fotografiapparat.

Canon ION kan lagre op til 50 billeder på en lille 2 tommers diskette, og hvis du regner med, at et enkelt videobillede i Canon ION-kvalitet fylder et par Megabyte, skulle kapaciteten på disketten altså være 100 MB, hvilket overstiger de fleste harddiske!

Hvordan kan det nu være? Det skyldes såmænd, at billederne slet ikke lagres digitalt, som normalt med disketter, men derimod analogt som på et almindeligt videobånd.

For at forstå det smarte i ION, vil vi lige først forklare hvordan et normalt videobånd fungerer. Som du måske ved, har videobåndoptagere et roterende videohoved, i modsætning til almindelige kasettebåndoptagere, der har et stationært tonehoved. Det skyldes, at den information der skal til for at generere et videobillede, er langt større end den der skal til for f.eks., at spille Gnags sidste nye, så enten skulle man have en

båndhastighed på flere meter i sekundet, eller også skal informationen på en eller anden måde komprimeres.

Da det ikke er specielt praktisk at bruge 7 kilometer bånd til en enkelt film, har man valgt at komprimere optagelsen, og det er gjort ved at have et roterende videohoved, hvor læsehovedet er en spiral, der løber ned af tromlen. Når tromlen sættes til at rotere, læser hovedet nedad på tværs af båndet, der derfor er meget bredt, og da båndet samtidig køres langsomt fremad, læses informationen altså i skrå striber på båndet, hvor hver stribe indeholder et billede.

Hvis du nu trykker på still knappen på videobåndoptageren, begynder billedet at flimre lidt. Det er fordi båndet nu står stille, og videohovedet derfor har svært ved at læse den skråstillede information. Problemet bliver ofte afhjulpet lidt på de dyrere videoer, ved at installere flere videohoveder, som hver især læser en del af båndet, men rigtig godt bliver det aldrig.

Her er det at Canon ION kommer ind i billedet. Hvis man formatterer disketterne i 50 spor, kan man nemlig lægge et billede i hvert af sporene og aflæse dem med et almindeligt tonehoved. Hver omgang disketten drejer,

svarer til en rotation af videotromlen i en videobåndoptager, men her er der ingen problemer, med at informationen ligger på skrå, så derfor bliver stillbillederne fuldstændig rolige, hvilket er alfa og omega hvis du skal digitalisere. Hvis du f.eks. vil frem til næste billede, flyttes læsehovedet bare et spor, hvilket sker næsten øjeblikkeligt.

Når du vil se de billeder du har optaget, er der naturligvis ingen fremkaldelse eller lignende. Du slutter bare Canon ION til et fjernsyn, eller endnu bedre, til en Amiga monitor. Den har nemlig en videoindgang, så her får du de allerbedste billeder. Du kan naturligvis også overføre billederne til en videobåndoptager, hvis du ikke har så mange disketter, og gerne vil genbruge dem du har.



Canon ION er genialt til motiver, der ikke har tålmodighed til at sidde stille under en digitalisering med et normalt videokamera.

Kameraets funktioner

ION kameraet er ikke særligt stort, men alligevel har det mange spændende funktioner indbygget. Ved et tryk på "mode" knappen, kan du sætte kameraet over i Continuous. I dette mode kan du fyre 3 billeder af i sekundet. Continuous funktionen gør det nemmere at skyde gode billeder af selv hurtige og svære situationer. Evnen til at tage flere billeder i sekundet, åbner også muligheder for at lave gode animationer af virkelige begivenheder, du skal bare sørge for at det ikke går alt for hurtigt. Hold f.eks. knappen inde mens en gammel dame passerer dig på gaden, og du er bagefter i stand til at gå hjem og behandle en række helt skarpe

og sammenhængende stillbillede.

En anden meget anvendelig funktion er kameraets makro funktion. Hvis du slår makrofunktionen til, stilles der skarpt på alt inden for 30 centimeters afstand. Med makro funktionen kan du tage nogle virkelig flotte billeder af dine motiver på helt tæt hold. Det er f.eks. oplagt at gå helt tæt på et ansigt eller en frugt, du skal bare sørge for at dit motiv ikke har alt for mange urenheder. Desværre savner man en afstands-måler ved brug af ION kameraets makrofunktion, idet en forkert afstand resulterer i uskarpe slørede billeder.

Sådan tager du dine billeder bedst

Den store fordel ved at bruge Canon ION som kilde til dine digitaliseringer er, at du kan fange dine motiver på mindre end et sekund. Ved brug af et almindeligt videokamera eller en videomaskine, kan du selvfølgelig godt nøjes med digitalisere et enkelt stillbillede, men så bliver kvaliteten som før nævnt også ringe. For at få rigtig gode billeder med et videokamera, bruger man normalt mindst 15 sekunders optagelse (uden pause), hvor motivet så må stå helt stille. Derfor findes der mange situationer, som er uhyre svære at digitalisere i god kvalitet med et almindeligt videokamera. Det vil enhver der har prøvet at filme udendørs i stærk vind, helt sikkert nikke genkendende til.

Når du går på jagt efter egnede

motiver, så vær opmærksom på hvilket lys du fotograferer i. Med ION kameraet tager du markant bedre billeder i direkte sollys, hvilket mærkes når billederne senere hen bliver digitaliseret.

Hvis situationen kræver at du bruger blitz, bør du undgå motiver med overflader der reflekterer, da blitzten nemt laver en kunstig sol i dine billeder.

Man finder hurtigt ud af, at indendørsbilleder taget med Canon i mørk belysning, er ret svære at digitalisere godt. Derfor kan det være en god ide i investere i en rigtig fotolampe, der giver det helt rigtige lys.

Ved udendørsoptagelser bør du også være opmærksom på solens vinkel. De bedste billeder fås som reglen når lyset kommer bagfra eller skråt ind fra siden. Direkte modlys skal du helst undgå, idet kameraets lysmåler så bliver narret.

En andet og tilmed ret billig tip, er at sætte kameraet på stativ. På den måde undgår du at sløre dine billeder med unødige rystelser. Hvis du ikke bruger stativ, kan du ved at være opmærksom på problemet, ofte løse det ved at finde noget fast at støtte dig til. Desværre bruger Canon ION et stativgevinde, der er mindre end dem der almindeligvis benyttes.

Når du søger efter egnede motiver til senere digitalisering, bør du også være opmærksom på de begrænsninger du ligger under for. Der er grænser for hvor høj en opløsning et ION kamera kan vise billeder i. Dette gælder især hvis du betragter dine billeder på en

TV skærm eller en monitor, som ikke har den samme høje opløsning som kameraet. Hvis du sammenligner opløsningen af et billede taget med ION set i forhold til et almindeligt 35mm kamera, bemærker man med det samme, at ION billeder med mange små detaljer har en tendens til at blive gnidrede og utydelige.

Problemet bliver naturligvis forstærket i digitaliseringsdelen, hvor et yderligere tab af billedinformationer finder sted. Under testen var det vores erfaring, at billeder af f.eks. træer og buske med masser af små detaljer i form af blade og grene, var svære at digitalisere tilfredstillende.

Frem med digitizeren

Når du har sikret dig, at billederne taget med ION kameraet er tilfredstillende, er det på tide at hive en digitizer frem. I testen brugte vi BMP Data's "The Complete Colour Solution", der består af en Vidi Frame Grabber med software. Desuden sluttede vi en RGB splitter til Vidi Frame Grabberen.

Når du har tilsluttet Vidi udstyret til din Amiga, sørger du bare for at ION kameraets video-out kabel går ind i framegrabberens Video-in Phonostik, så er du klar til at gå i gang.

Det er først nu det begynder at blive rigtig sjovt, for med ION har du en virkelig god og stabil videokilde, der sammen med Vidi Frame Grabberen formår at overføre billedet, uden at det mister alt for meget i kvalitet. Et vist kva-

litetstab vil der naturligvis altid være, alene på grund af det lave antal farver på Amigaen.

Sammen med Vidi Frame Grabber følger programmerne Vidi-Chrome og VidiGrab (sammen med HAM tegneprogrammet PhotonPaint), og med VidiGrab i hukommelsen kan du grabbe et sort/hvid billede (320x256) på ca. et kvart sekund. Har du en Amiga med ialt 1 MB Ram, er der på denne måde plads til at grabbe hele 15 billeder.

For hver ekstra MB du har i din maskine, kan du digitalisere 25 billeder ekstra.

Vidi Frame Grabberen er helt usædvanlig god/hurtig til at lave animationer, som normalt tager virkelig lang tid at lave på andre digitizere. VidiGrab programmet råder også over en række funktioner specielt beregnet til at behandle og bearbejde flere på hinanden følgende billeder. Men for en grundig efterfølgende billedbehandling anbefales det nu at bruge et tegneprogram a la Deluxe Paint.

Hvis du ønsker at digitalisere farvebilleder, skal du først loade programmet VidiChrome ind i computeren. I VidiChrome kan du digitalisere HAM farvebilleder, hvilket gøres ved at vælge funktionen "Grab HAM".

Du skal ikke forvente at dit første forsøg bliver tilfredstillende, for du skal være heldig om du lige netop har indstillet brightness og kontrasten tilfredstillende. Desuden skal du være opmærksom på, at farvebalancen i VidiChrome kan indstilles så den passer bedst muligt til din videokilde. Det kræver derfor et par forsøg før du forstår at klemme de mest optimale resultater ud af videokilden.

Kombinationen af et ION kamera og BMP's Complete Colour Solution, gør det muligt at opnå forbløffende flotte resultater på et minimum af tid. F.eks. tog det os under 5 minutter at lave en simpel s/h-animation af et hoved der drejer. Der var hovedsaglig to grunde til at det gik så hurtigt. For det første kunne selve optagelsen laves på under 20 sekunder ved at sætte ION på Continuous. Det var derfor ikke nødvendigt at sidde stille under optagelsen, da ION tager et perfekt stillbillede på under 1/3 sekund. For det andet tog det ikke mere end et minut at digitalisere billederne bagefter. Resten af tiden blev brugt til motivopstilling, lys og indstilling af udstyr.

Hvad kan det bruges til?

Når du er færdig med digitaliseringen, skal du ikke tro, at du bare sår på disk, og så er ved vejs

Og de små lyserøde elefanter....



Det er netop motiver af denne art, som HAM formatet er specielt godt til at fremvise. Her finder du ingen skarpe farveovergange. Nuancerne varierer stort set kun inden for samme farve.



ION kameraet er ikke begrænset af en palette på 4096 farver. Til gengæld udgør antallet af billedpunkter på monitoren/TV et en naturlig grænse, der gør billedet mindre skarpt end et almindeligt fremkaldt billede.



Her ser du Carlsbergs berømte varemærke taget på papirbilleddfilm med et 35mm kamera. Sjovt nok står der kun 2 elefanter ved siden af hinanden, selv om du kan se 3 på flaskerne.

ende. Nu kan du nemlig fortsætte med at hente dine billeder ind i Photon Paint, der følger med til The Complete Colour Solution. Her kan du rette op på små skønhedsfejl i motivet eller digitaliseringen. Hvis du f.eks. ikke vil have at nogen skal se møster Annas overskæg, kan du nemt retouchere det væk i Photon Paint. Her kan du naturligvis også lave animationer, som hele opstillingen lægger op til, hvis du har taget en stribe billede med ION. Du kan også benytte Deluxe Paint, men til og med version 3, kan det ikke klare HAM billeder, og så kan du kun behandle et af de 3 delbilleder af gangen.

En oplagt ide er at bruge systemet til DTP, hvor du helt kan eliminere den besværlige proces med at tage fotografier, fremkalde dem og scanne dem ind. Desværre kan du ikke digitalisere i 24 bit kvalitet (16 mio. farver) og det gør at systemet ikke er helt godt nok til professionelt brug. Ganske vist kan VidiChrome save i rigtig 12 bit, hvilket er lidt bedre end HAM, idet man så ikke længere må "snyde" med farveskiftene på bekostning af kvaliteten.

Konklusion

Canon ION er simpelthen som skabt til digitalisering. Til normal brug vil de fleste nok foretrække et "rigtigt" videokamera, men netop pga. problemet med stillbilleder i normal video, er Canon ION at foretrække. Med The Complete Colour Solution, får du desuden et system, der både er hurtigt, og har mange muligheder for at trylle med dine billeder. Kvalitetsmæssigt, især ved brug af "optimize" funktionen, kan du faktisk i nogle få forsøg lave noget, der i kvalitet i det mindste nærmer sig de demobilleder, der følger med systemet, og det er første gang vi har prøvet det med en digitizer.

Fakta:

The Complete Colour Solution
koster 2998 kr.

Enkeltdele koster:

RGB splitter: 1498 kr

Vidi Frame grabber: 1998 kr.

Photon Paint: 798 kr.

Importer: BMP-Data ApS

Industrivej 19

3320 Skovinge

Tlf: 42 28 87 00

Fax: 42 28 82 55

Canon ION-kameraet fra Canon
koster kr. 7995,-

Importer:

Princo A/S

Produktionsvej 23

2600 Glostrup

Tlf: 44 53 40 40



I midten ser du Canon ION'en, flankeret af The Complete Colour Solution - tag dine billeder med ION'en, og digitaliser dem på Amigaen med Colour Solution - såre simpelt.

SÅDAN VIRKER EN DIGITIZER

Hvis du ved hvordan en soundsampler fungerer, er der egentlig ikke så langt til at forstå digitizeren. Den er nemlig bare en soundsampler i farver - stort set!

Normalt fungerer selve digitizeren i s/h, idet den får indlæst et videospil, og hvor hver pixel i billedet bestemmer, hvor kraftigt signalet er netop på dette sted. Det bliver for Vidis vedkommende delt op i 16 niveauer, hvilket giver lige så mange gråtoner. Alt dette tager omkring et kvart sekund, idet informationerne simpelt hen ikke kan indlæses hurtigere gennem Amigaens parallelpor t.

Nu skulle der jo også gerne farver på billedet, og som du måske ved, kan alle farver dannes ved en kombination af rødt, grøn og blå. I "gamle dage" gjorde man så det, at man benyttede et videokamera med et stativ foran, hvori der kunne placeres farvefilter i ovennævnte farver, og ved at lave 3 digitaliseringer med hver sit filter, kunne man optage intensiteten af hver enkelt farve i billedet. Der efter var det kun et spørgsmål om at have et tilpas intelligent program, der kunne beregne de rigtige farver, ved at lægge billederne sammen.

Det er dog ret besværligt hvis du skal skifte til 3 forskellige filtre for at tage et billede, og hvis du skal digitalisere noget, der bevæger sig, er opgaven næsten håbløs. Inden du får sat et nyt filter i, og gjort programmet klart, har motivet allerede flyttet sig.

Derfor benytter de moderne digitizere inkl. Vidi, en såkaldt RGB splitter, hvor RGB står for rødt, grøn og blå. Det er et elektronisk filter, der styres fra computeren, og som kan lade netop en af de 3 farver slippe igennem. Ved at kombinere dette med en digitizer og et styrprogram, der kan styre begge dele, kan du, lige så hurtigt som udstyret kan følge med, tage alle 3 billeder i rækkefølge. Dermed er "optagetiden" nede på omkring et sekund, men hvis motivet bevæger sig meget, er det naturligvis også alt for langsomt.

Når du har optaget alle 3 billeder med 16 gråtoner hver, skal farverne bestemmes, og der er netop 163=16*16*16 mulige farver. Så mange kan Amigaen ikke vise normalt, så derfor bruger man den specielle HAM mode. Her er hver enkelt farve ikke eksakt bestemt, men i stedet angivet som en ændring i en af de 3 farvekomponenter i forhold til den foregående pixel. På den måde kan du vise 4096 farver på en skærm, som er nødvendigt for et godt digitaliseringsresultat, men ulemper er, at farverne ikke kan skifte brat fra pixel til pixel.

Heldigvis har VidiChrome indbygget en optimeringsfunktion, der i løbet af et minuts tid undersøger dit billede, og sørger for at vælge en palette, så du stort set får elimineret dette problem.

Giv din computer
noget ordentligt
at spise...

LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE

2

TIL COMMODORE AMIGA
NORMALPRIS KR. 329,-

KAMPAGNEPRIS:

KR. **269,-**

NYE TITLER TIL
AMIGA OG/ELLER PC:

HUNTER
GUNSHIP 2000
RETURN TO EUROPE
FLAMES OF FREEDOM
LEISURE SUIT LARRY V
F117A STEALTH FIGHTER
FLIGHT OF THE INTRUDER

Der tages forbehold for eventuelle
forsinkelser og prisændringer ved
udgivelsen af nye titler.

Kampagnetilbud er uden kunstige tilse-
ningstilfælde og gælder kun i November
måned eller så længe lager haves.

DAISY Software
GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C
TLF.: 3131 7523

OLE GRÆDER....

Ole sparede 40 kr., da han købte sin RAM-udvidelse hos et lille firma, der lovede ham et års garanti. Efter tre måneder virkede den ikke. Og firmaet var væk! Så er en garanti ikke meget værd. Ole købte en ny RAM-udvidelse, igen meget billigt hos et lille firma. Den så lidt tynd ud, men en RAM-udvidelse er vel en RAM-udvidelse. Sådan er det ikke. Ole's AMIGA 500 brændte af, da han satte RAM-udvidelsen i. Så nu græder Ole.



Det kan være dyrt at købe for billigt hos tilfældige firmaer!

Denne service får du kun hos os, fordi vi udelukkende sælger kvalitet, og vi ved, hvad vi har med at gøre. Efter mere end 6 gode år i hjemmecomputerbranchen er vi en af de mest pålidelige leverandere, du kan vælge. **TØR DU ANDET???**

Velkommen hos BMP - Data! - Danmarks flinkeste AMIGA-forhandler.

Tør du andet end at købe dit computerudstyr hos BMP-Data, der som de eneste i branchen yder 2 (TO) års garanti på langt de fleste produkter??? Tilmed får du hos BMP-Data 8 dages fuld returret og 30 dages ombyttningsret, og både før og efter købet kan du benytte den gratis teknikerbistand.

CARTRIDGES

STEREOSYSTEM

ACTION REPLAY mk3

Modulet, der giver din Amiga nyt liv!

- FREEZE-kopierer næsten alt
- Evlige liv i spil og slow-knap
- Effektiv virus-killer
- BURST-NIBBLER - superkopiering af hele disketter
- Ny forbedret MC-monitor
- 20 nye kommandoer
- Et væld af direkte DOS-kommandoer for nemmere diskbehandling, kan bruges når som helst i prog
- Flyt spritte fra spil til spil eller tegn selv nye
- Hugger lyd og billeder, der kan lagres som IFF
- Action Replay 3 indeholder en masse nye faciliteter. Rekvirer vort særlige informationsark herom
- DANSK MANUAL!



A500 1.198,-

A2000 1.298,-

ZY-FI stereoforstærker

med 2 stk. 3-vejs højttalere

Er du træt af den flade lyd fra de indbyggede højttalere i din monitor? Så lad den gode lyd fra din Amiga komme til ære med ZY-FI stereosystemet. 2 solide 3-vejs minihøjttalere med indbygget forstærker og volumenkontrol giver dig perfekt HI-FI lyd. Flot sort design. Solid kvalitet og 2 års garanti. Strømforsyning medfølger.

Hele sættet kun

kr. 698,- (AMIGA/ATARI)

kr. 748,- (C64/128)

AMIGA USER skrev:

"...the ZY-FI amp comes very highly recommended."



STEREOSAMPLER

INDBYGNINGSKASSE

AMIGA VIDEO DIGITIZER

SMARTSOUND Stereosampler

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i HI-FI stereo kvalitet (sample rate op til 100 kHz).
- Gem lyden på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACIDHOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.
- 2 års garanti.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på samleren sparet og VOILA! Du får 600 kroners lyden for kr. 398,-. Sådan! Incl. kabel og stereo-software.

Kr. 398,-



SMARTSTAND

SmartStand gør det muligt at placere monitoren halvt ind over AMIGA 500. Samtidig kan strømforsyningen og andet ledningsrod placeres under monitoren. Hermed får du bedre orden og plads på dit computerbord og din gode gamle Amiga kommer til at ligne en flot PC. SmartStand er dansk kvalitet i kraftig metaludførelse og er selvfølgelig sprojt-lakeret i den rigtige Amiga farve.

KUN

kr. 298,-



Årets bedste digitizer pakke-tilbud THE COMPLETE COLOUR SOLUTION

Røst til skyerne i den engelske fagpresse. F.eks. udtaler "Amiga-user": "Kan man ønske sig mere?" Rombio-digitizeren digitaliserer i 4096 farver fra både videobåndoptager og kamera. Laver pris-klassens absolut flotteste billeder i op til 1024 pixel. Digitaliserede billeder kan gemmes som IFF og køres ind i ethvert tegneprogram. Til farvedigitalisering kræves en RGB-splitter, der naturligvis er inkluderet i pakketilbuddet. Ved hjælp af den medfølgende animationssoftware kan du også lave S/H realtime framegrabbing, og på denne måde optage en stumfilm og gemme den på disken. Til bearbejdning af de færdige billeder medfølger Photon Paint. Et ægte HAM tegneprogram i 4096 farver. Det hele er klar til brug på AMIGA.

PAKKETILBUD: Digitizer 1998,- Photon Paint 798,- RGB-Splitter 1498,-

SPAR 1296,- KUN 2998,- for hele pakken

Rekvirer gratis demodisk



DISKDREV

MUS

SUPERPRINTER

GENLOCK

ZYDEC 3,5" EXTERNT DREV

Engelsk topkvalitet med præcisions drevmekanismer fra Citizen. Meget støjsvag og udstyret med stik til evt. flere drev, afbryder, støvklap, metal kabinet og luftindtag med støvfilter. Kun kr.

898,-



ZYDEC DESIGN-MUS

ZYDEC Design-mus er den AMIGA-mus der ligger bedst i hånden. Med Indspiration hentet i dræbeformen opnås et design, der bevarer det faste greb om musen uden nogen skarpe kanter. Zydec Design-musen er europæisk topkvalitet, når det er bedst.

Kr. 298,-



DE FLOTTESTE FARVER!

- Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallelt) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utløst mange muligheder for at variere teksten.
- Mange lændes tegnsæt indbygget f.eks. DK, GB, S.N.D.USA.E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskriver denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000,-.

Commodore MPS1550C

Kr. 2698,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorfremføring (værdi kr. 380,-). Rekvirer gratis skriftprøve!



ROCGEN - En ægte Studio-Genlock

Med en Genlock kan du blande AMIGA-grafik og videofilm. Du kan sætte tekster eller figurer ind over en kørende videofilm og på denne måde få hjemmevideoen gjort fuldt professionel. ROGGEN leverer i mod sætning til mange andre billige Genlock et perfekt billede. Desuden er der en FADE-kontrol så du glidende kan blende grafikken ind over filmen. ROGGEN arbejder sammen med næsten alle programmer og erstatter baggrundsfarven med videofilm. Leveres komplet med strømforsyning og tekstingsprogram.

KUN

KR 2.998,-

Rekvirer gratis informationsark



ZYDEC RAMUDVIDELSER TIL A500

512 KBYTES

Få en hel Mega-byte i din AMIGA 500 på 5 minutter! Den danske vejledning fortæller dig nøjagtigt, hvordan du skal gøre. Leveres både med og uden ur og batteri. Markedets mest fejlfri!

512 kb uden ur og batteri kr. 348,-

512 kb med ur og batteri kr. 398,-

ZYDEC MEGABOARD

ZYDEC Megaboard er en fantastisk nyhed til alle, der har en 512 kbytes RAM-udvidelse. ZYDEC Megaboard kobles sammen med din 512 kbytes RAM-udvidelse (max. 90 mm lang) og vupti - du har 2 Mb i computeren! ZYDEC Megaboard leveres komplet med alle nødvendige RAM-kredse og GARY-adaptor samt en dansk monteringsvejledning. Kræver Kickstart 1.3 (se opstarten).

Kun kr. 998,-



ZYDEC 1,5 Mb

Hvad siger du til at komme op på 2,0 Mb på en gang? ZYDEC 1,5 Mb giver dig muligheden. Leveres komplet med RAM, GARY-adaptor, afbryder, ur med batteri-backup og dansk monteringsvejledning. Kræver Kickstart 1.3 (se opstarten).

Kun kr. 1.198,-

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 28 87 00. HUSK at du trykt kan handle hos os - markedets bedste garantibetingelser.

BMP-DATA Industrivvej 19 3320 Skævinge FAX: 42 288 255 42 28 87 00 Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:

STK	KR.
STK	KR.
STK	KR.
STK	KR.
STK	KR.

MIN ADRESSE ER:

NAVN:
GADE, NR:
POST NR:
BY:
TLF. NR:

BETALING

- ☐ Check vedlagt
- ☐ Pr. efterkrav
- + porto kr. 20,-
- + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-)
- I ALT tillægges kr. 45,-

FØLGENDE ØNSKES

- ☐ AMIGA KATALOG
- ☐ C-64 KATALOG
- ☐ DIGITIZER DEMO
- ☐ SKRIFTPRØVE
- ☐ PÅ FARVEPRINTER MPS1550 C
- ☐ ROGGEN INFO

Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

Kuponen må gerne skrives af eller kopieres. Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Åbningsaltid: Mandag - fredag: 09.00 - 16.30, Torsdag: 09.00 - 17.30.

USA Lige Nu:

Vores mand i staterne "over there" vil med jævne mellemrum rapportere om nye og spændende produkter til Amiga-serien, så du ved præcis hvad der er på vej.

Af Marshal M. Rosenthal

Du har sikkert opdaget, at det at du kan tegne en lige linje i et tegneprogram bestemt ikke gør dig til en ny Michaelangelo eller Picasso. Kunst kræver tålmodighed, talent, og indsigtscomputer kan kun tilbyde diverse redskaber og hastighed.

Kreative programmer er hurtigt på vej frem. Vi kan nu tegne i 24-bit, men ofte er det så indviklet, at det blokerer for den kreative del af processen. Man bruger simpelthen for meget tid på at finde ud af selve programmet. Men nu er der håb forude: vi har set på to tegneprogrammer, der ikke alene er kraftfulde og lette at anvende, men samtidigt giver én følelsen af, at man selv kan tegne:

Jeg kan tegne!

"The Graphics Workshop", er et ganske smart tegne- og animationsprogram, og fuld af kraftfulde features. Det er bare et problem: manualen er designet udfra en kunstners synspunkt (dvs. forfatterens). Det betyder at den beskriver de enkelte features, og viser hvordan man skal bruge dem - men den gør ikke noget for at få det til at virke enkelt.

Bortset fra det, er det faktisk et ganske godt program, hvor de indbyggede features virkelig giver noget at glæde sig over.

Der er features der går meget længere end den gamle DeluxePaint. Du kan nemlig generere en tredje, blandede farve, valgt fra to uvlkårlige farver (dvs. op til 1344 farver på skærmen på en gang, i Non-HAM mode), og en "bereg-nende" airbrush, der arbejder præcis som sin navnebror ude i den virkelige verden. Således får du en helt tredje farve, hvis du sprøjter én farve over et allerede sprøjtet område.

Af andre redskaber kan nævnes polygoner der kan roteres før de sættes fast, med variabel sideantal fra 3 til 22. Udover det er der: Stråler, bezierkurver, fyldte og tomme rektangler, cirkler, ellipser, zoom, lasso (til cut'n paste), plus plads til 10 brushes, som man kan gemme til senere brug. Udover de forventede brush-manipulationer til højde, bredde, flip osv. kan man ændre diverse farver, og en brush kan blive "rolled", altså rullet frem og tilbage, indenfor brushens givne område (man kan også "Ripple" brushen, hvilket vil sige at man

strækker brushen ud langs en sinus-kurve, med variabel frekvens). "Stuff"-kommandoen skubber brushen ind mellem to lodrette (Y-'Stuff') eller vandrette (X-'Stuff') overflader.

Med Halfbrite kan man skabe realistiske skygger, og her er der også muligheder for 'special effects'. Man kan selve kreere farver, blødgøre overgangstreger, og "gruppere" objekter sammen, så de bliver en del af et helt billede. Det sidste ses ofte i Desktop Publishing sammenhæng, eller i objekt-orienteret tegneprogrammer.

God animationsdel

Den største applaus går dog til animations-mulighederne. Forklaringen til systemet, plus en undervisningsdel, optager mere end 30 af bogens ialt 65 sider! Animations-afsnittet er delt i to sektioner: Cell og Page (celle og side):

Cell laver komplette animationer, ved at føre brushes rundt på skærmen uafhængigt af baggrunds-billedet, via en defineret rute (linje). Hvert punkt i bevægelsen kan ændres, med timing, perspektiv, farve-fading, og en mas-

se andet godt - hvilket gør kreati-onen logisk og simpel. Der er ovenikøbet en hurtig preview-funktion, der foregår i wireframe. Det færdige resultat kan laves om til en Page-animation, og så kan animationen afspilles af et normalt Anim-program, uafhængigt af hovedprogrammet.

På grund af den forførdelige manual, er "The Graphics Workshop" nok ikke for alle, specielt hvis man er nybegynder i computer-grafik. Men lige fra den første skærm, der "popper" op med opløsnings- og farvevalg, til den kontrol, man får i hånden - er der lagt op til et RGB tegne- og animationsprogram med virkelig klasse og styrke.

DesignWorks

Bitmappet billeder er velegnede til mange ting, bortset fra at kunne vise cirkler, og så er der også det med "trappetrinene" ved diagonale linjer. Der er også opløsning at tage højde for, og her taber bitmappet grafik i hi-res-testen. Brugere af andre computersystemer kan så bruge et objekt-orienteret tegneprogram, hvilket indebærer, at objekter er matematiske data der uden beg-

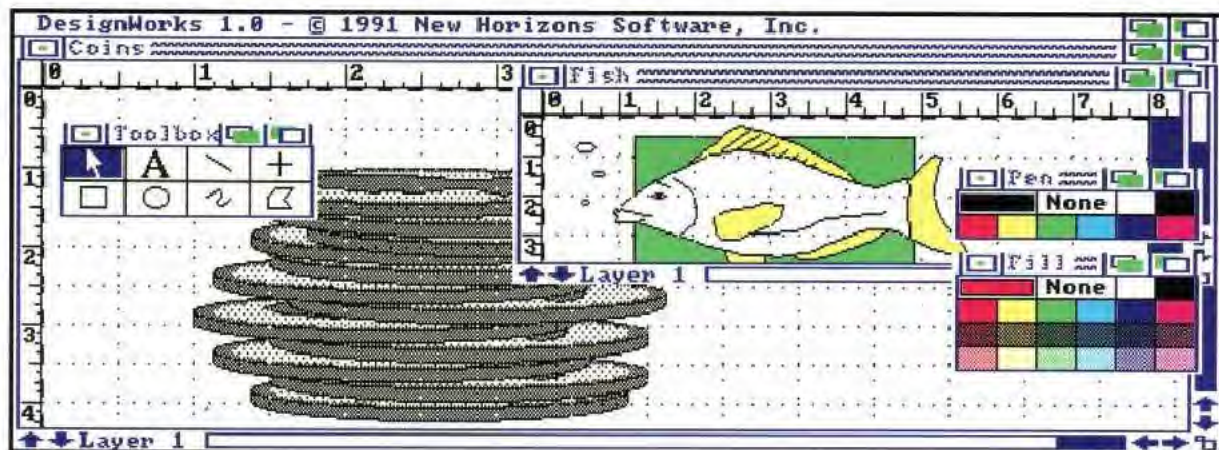
Nyt software fra USA



Der er lagt op til et RGB tegne- og animationsprogram med virkelig klasse og styrke, i The Graphic Workshop.



Doug's Colour Commander er en stærk lille utility, der kan manipulere med din Amiga-palette, i real-time.



Endelig! Et objekt-orienteret tegneprogram, kaldet DesignWorks, har set dagens lys.

rænsninger kan ændres i størrelse og form, og udprintes med rigtig høj kvalitet på laserprintere eller industrielle Linotype-maskiner.

Indtil nu har Amigabrugeren været henvendt til Professional Draw-et program der har skabt så store problemer for mange, at det har været en ren pest at bruge. Så det var med en vis forhåbning, iblandet en smule sund skepsis, at vi prøvede New Horizons' DesignWorks.

Udfylder en niche

DesignWorks udfylder en niche, der indtil nu har været så godt som tom. Man tegner ikke så meget her som man *skaber* objekter. Alt er matematisk renderet (beregnet), og printer således ud med den højeste opløsning på din printer, hvor takker og lignende fjernes.

At arbejde med DesignWorks er relativt simpelt, man anvender en værktøjs-ikon for at lave former, og ændrer dem så via menu-kommandoer. Polygoner kan udtrækkes fra en helhed, og fritlægges automatisk. Således kan man skabe flere lag af objekter ovenpå hinanden, og stadig bibeholde den separate kontrol. Der er mulighed for op til 32 farver på skærmen på én gang, med flere forskellige 'fill'-mønstre, samt skærmopløsninger fra laveste, til den i WB 2.0.

Der er også mulighed for at åbne flere vinduer på én gang, ovenikøbet flere gange større end selve skærmen, dog afhængig af hvor meget hukommelse du har.

Let at bruge

Det er tydeligt at DesignWorks er let at arbejde med. Man kan lave sine egne makroer, og gemme dem til fremtidigt brug. Skærm-opdatering er hurtig, og bliver desto hurtigere hvis man har et

acceleratorkort. Billeder kan bl.a. vendes (flippes) og ændres i størrelse, ligesom med brushes. Der er desuden mulighed for enkel og global skalering, der dog ikke berører det færdige billedes resultat, da DesignWorks bruger objekt-orienteret data.

Endelig kan man hente almindelige IFF-billeder, fra 2-farvet op til 4096 (HAM), ind på separate skærme hvor farverne bibeholdes, uafhængigt af hinandens palette, og antallet farver.

Sammenlignet med Professional Draw er DesignWorks en drøm - men det er alligevel ikke et program, der er 100%. Problemet er at man kun kan gemme et billede som en IFF-brush, dvs. bit-map-ped. Fordelen ved non-bit-map-ped, som jeg har nævnt tidligere i artiklen, er altså væk. Man kan heller ikke 'trace' et billede om til et objekt, og da programmet gemmer hele sider af gangen, kan de ikke bruges som PostScript-filer i Amiga/Mac-DTP.

DesignWorks er et godt værktøj, der koster langt mindre end lignende produkter til Mac eller IBM, men manglen på muligheder for at transportere grafik til andre programmer, hæmmer meget.

Art Expression

SoftLogik (bedst kendt for deres DTP-program Pagestream), planlægger også at udgive et objekt-orienteret program, med titlen Art Expression. De annoncerer med at programmet er et outline-illustrationsprogram, helt på højde med Adobe Illustrator (Macintosh), med alt hvad det indebærer, plus de standarder der er nødvendige for professionel brug, dvs. PostScript. SoftLogik vil ikke ud med en udgivelsesdato, fordi de stadigvæk programmerer på softwaren. Lidt presset røbede de dog, at det nok bliver senere i efteråret, og at hele softwarepakken bliver meget mere

komplekst end New Horizons-pakken.

Doug's Color Commander

Noget af det der gør tegneprogrammer specielle, er deres evne til at ændre farver. Doug's Colour Commander er en stærk lille utility, hvis fornemste opgave er at manipulere med en hvilken som helst Amiga-palette, i real-time (bortset fra 24 bit eller composite). Det virker enkelt og ligetil, selv den medfølgende bog er lille (3x3").

Når DCC kører, placeres en lille menubar i toppen af workbench-skærmen. Når den aktiveres, kan man vælge mellem diverse pull-down-kommandoer, der automatisk omfatter alle andre aktive vinduer i systemet. Udover at kunne ændre og gemme nye farve til workbenchen, har den også en 'snapshot'-feature, så du kan tage en IFF-dump af en skærm.

DCC kan justere og ændre farve-værdier, ligesom saturation (renhed). Den kan hente nye paletter ind i allerede åbne vinduer, og ændre farverne i et stykke grafik.

Det er givet, at det næsten lyder som hvad et almindeligt tegneprogram (også) kan tilbyde, men den store forskel ligger i, at DCC kun beskæftiger sig med det ovennævnte, og at den arbejder under Workbench, og kan altså multitaske. Det vil så til gengæld også sige, at DCC ikke kører under programmer, der helt overtager styringen af Amigaen.

A500 på Bodega

Hvis vi går videre til hardwaren, kommer vi til Bodega Bay (som vi har omtalt på nyhedssiderne tidligere), fra California Acces.

Med undtagelse af en ting, er dette vejen frem for A500-ejere, der hurtigt har måttet sande, at det nemt kan blive uoverskueligt,

når man begynder at udvide sin 500'er med harddiske osv.

Her er det så at Bodega Bay kommer ind i billedet. Den skaber et slags hylster omkring Amigaen, og har sin egen indbyggede, stærke strømforsyning, A2000-kompatibel 100-pins slot, en intern ventilator plus plads til tre diskdrev.

Enheden er meget nem at samle - den skal bare sættes ovenpå A500'eren, og tilsluttes ekspansionsporten. Ovenpå kan man sætte sin monitor, for Bodega Bay kan klare op til 20 kg.

Op så kunne man sige, at Bodega Bay gør hvad den skal, og gør det godt. MEN. Men der er intet video-slot - du kan altså ikke bruge f.eks. en VideoToaster. Det er en ulempe, ihvertfald her i statene - men ifølge California Acces har de en video-løsning klar til efteråret. Vi må vente og se.

Alt for nu

Det var det hele for denne gang. Næste gang kigger vi på Audiolink 16, et digitizerkort med CD-kvalitet, fra Beta Unlimited, plus et par overraskelser... På gensyn!

Produkt-information::

Bodega Bay:
California Acces,
Knowles Drive,
Los Gatos,
California 95030, USA

Doug's Color Commander:
Seven Seas Software,
Port Townsend, Washington, USA

DesignWorks
New Horizons
206 Wild Basin Road, #109,
Austin, Texas 78746, USA

Graphics Workshop
1637 East Valley Parkway, #171,
Escondido, California 92027, USA



- EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS • Postadressalg til hele
norden • Forbehold for fejl i annoncer
Finlandsvej 25 • 8200 Århus N
Tlf. 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Gfrr: 8 19 31 02

☆☆☆ AMIGA 500 PLUS ☆☆☆

Så er den her Commodores nye vidunder leveres med kick-start og Workbench 2.0 Den er født med 1 Mb chipram, ur og batteri backup, der kan stadigvæk monteres ram udv. i bunden. Udover de alm. Amiga 500 opløsninger kan du nu også køre med 1280 x 512 pkt. opløsning på skærmen. Computeren leveres selvfølgelig med internt 3,5" internt diskdrev, mus og dansk tastatur.

Kun 4195,-

☆ AMIGA 500 ☆ PAKKER ☆

Amiga 500 m. dansk Tastatur, dansk instr. bog og mus **3695,-**

Ved køb af Amiga 500 medfølger der gratis en virus checker og en 5 spils diskette.

☆☆☆

Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende A500, mus, internt diskdrev, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekstbehandling med stave kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil.

4495,-

☆☆☆

Tv modulator til brug med alm. tv **295,-**

Køb en Amiga 500 eller 2000 hos Euro-Trade og benyt dig af et af de efterfølgende tilbud:

1 stk. 512 kb ram udv. med ur og batteri backup **kun 195,-**
Super 10 spils pakke med ene fuldpriis titler **kun 395,-**

Gratis tegne programmet Freepaint, virus checker og 5 spils disk **GRATIS**

Quickshot Apache Joystick normalpris 148 **kun 98,-**

TV Sports football, Lords of the rising sun, Tv Sports basketball og Wings. Suveræne spil fra cinemaware førpris 1780 kr **kun 449,-**

Den fedeste spilpakke til Amigaen Indiana Jones graphic adv. + hintbook og Zak McKracken + hintbook førpris 1048 kr **kun 395,-**

CHOCK PRIS!!!

KCS: POWER PC BOARD KOMPLET
TURBO PC'er TIL DIN AMIG MED
1MB RAM OG UR PÅ PRINTET. KAN
OGSÅ FUNKERE SOM ALM. RAM
UDV. SOFTWARE OG MANUEL PÅ
DANSK. REVIRER UDVEJLIG
BESKRIVELSE.

Bemærk 1 MB ram på kortet og
der medfølger komplet MS-Dos
software. Spar 1300kr

Kun 1695,-

AT-ONCE PC AT kort til

AMIGA 500/2000

Bemærk ny version!!!

Med EOA samt muli-
gledet for VGA grafik.

Brug din Amiga som en rigtig PC AT 286
computer. Bemærk der medfølger MS-Dos.
Kortet er AMIGAen har 1 MB
ram. Ring og få tilsendt info ark. Får du også
til Amiga 2000, med en ekstra interface for 695,-

Ring os her:

1995,-

Er din com- puter syg?

Euro-Trade garanterer dig
landets hurtigste reparationstid.
Hos os er der ikke 3 ugers vente-
tid på reparationer. Autoriseret
Commodore værktøjs med fag-
uddannet personale. Reparation-
er udføres på alle Commodore
udstyr til konkurrence dygtige
priser.

☆ Philips monitorer til ☆

☆ Danmarks laveste pris. ☆
8833 II stereo farve monitor 2395,-
Bemærk skærmen leveres med kabel.

☆☆ ICD ☆☆☆

Interne A500 harddiske:

Er du træt af at din Amiga efterhånden fylder hele bordet så køb en af ICD's nye interne laptop harddiske. Monteres nemt og smertefrit i din A500. Top teknologi, fuld autoboot, understøtter fastfile og Amx partitioner.

20 MB 4995,-

40 MB 6995,-

52 MB 5295,-

Addspeed Prisfald: Et 14,2 Mhz processor accelerator kort fordobler processor hastigheden på din Amiga. Kortet har 32 kbyte cachetram hvilket yderligere banker hastigheden opad. Der er ingen kompatibilitets problemer med din software. Nu **2395,-**

Flicker Fixer: Kortet giver dig mulighed for at køre hires interlaced på din Amiga. Supporterer fuldt overscan, ægte Pal ver. Virker også med den nye super denise. **3195,-**

Philips VGA monitor: Knivskarpe billeder i alle opløsninger det perfekte valg til dit flicker fixer kort. **3395,-**

Diskdrev:

3,5" skærm diskdrev	995,-
2,5" Golem med trackdisplay	1495,-
5,25" skærm diskdrev	1495,-
5,25" Golem med trackdisplay	1495,-
Internt 3,5" diskdrev til A2000	849,-

Diverse hardware:

Amitec kikkert omskifter	299,-
Amitec multi bootselector	175,-
Alm. bootselector 40 - 401	85,-
Multiplay kabel 5 meter	145,-
Multiplay kabel 10 meter	195,-
Epsonbrønder A500	1195,-
Trackdisplay til A2000	495,-
Monitor fødder fra	175,-
A10 stereofødder til alle Amiga	385,-
Philips TV tuner	995,-
Videon digitizer	3295,-
Digiview 4.0 Gold	1895,-
RGB splitter VHS og SVHS	2395,-
Amitec soundcompleter	645,-
Midi interface	695,-

Diverse tilbehør:

Laskert stof sævelig til A500	129,-
Støvlig til A500 i slagfast plast	129,-
Disketteboks 3,5" til 100 stk.	99,-
Disketteboks 5,25" til 100 stk.	99,-
500 stk. disketteboks emulsi on bær	129,-
Præsentation fra	195,-
Amiga Fresh T-shirt	99,-

Mus og tilbehør:

Tridans Infernal mus kun	645,-
Trackball	375,-
Musepen	395,-
Golden Image mus	299,-
Golden Image optisk mus	495,-
Musholder	36,-
Musenatta	58,-
Mousemaster omskifter mellem mus og joystick	395,-

Joysticks:

The Arcade	249,-
Zipstick Professional m. autofire	299,-
Wico Redball	329,-
Wico Redball	329,-
Quickshot med biogrip	145,-
Cruiser	260,-
Konix Navigator	245,-
Terminator	150,-
Advanced Gravis Switch Stick, verdens bedste joystick, program merbar, autofire, kardeknop, hang, variabel fæstet i grebet	399,-

SUPRA MODEM

Et rigtig godt kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computere.

Nu kun 1195,-

INTERNT MODEM TIL AMIGA 2000.

SupraModem 2400zi sparer dig for ekstra bordplads og du slipper for at hvide MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at koble op til 5 forskellige 2400zi MODEMs i en Amiga, til brug på f. eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port samtidig med at du bruger dit 2400zi.
- Svarer i funktion til SupraModem 2400.

PRISFALD

MaxiMem med 512kb **549,**
MaxiMem med 1,8 MB **1399,**
Gary eller CPU adaptor **299,**

A2000: Supra ram 2-8 MB
det bedste ramkort **1995,-**

2 MB chipram til A2000 nu lagervare!!!

Denne ramudvidelse fordobler dine muligheder for at sample lyd og arbejde med grafik. Arbejder du med DTP eller DTV er den et must.

Fuld kompatibel med Workbench og kickstart 2.0, accelerator kort, genlocks, DCTV og Ham-E.

Kræver den nye fat agnes der leveres med A3000.

Ring og få tilsendt brochure materiale

Leveret uden Super
Fat Agnes 2795,-

Leveret med Super
Fat Agnes 3295,-

☆☆☆

☆☆ Amiga 2000 - Udvidelses kort ☆☆ Amiga 3000 Til Danmarks laveste priser!

☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆

Amiga 2000 incl. 1084S monitor nu 8995,-
Amiga 3000 25mhz /100 MB 24150,-

Vi har også alle Commodores produkter såsom
accelerator kort, harddiske, genlock, XT og AT kort. På
disse produkter sker der for tiden atter pris ændringer. Så
ring for Danmarks laveste dagspris.

☆☆☆ MULTIEVOLUTION ☆☆☆

Vi kan nu også tilbyde de lynhurtige harddiske fra MultiEvolution til din Amiga.
De har plads til 8MB ram og har du en MMU kan du bruge harddisken som virtuel ram! Pris eksempel:

A500: 52 MB Quantum Lps 11ms overførsels hastighed på 980KB/s Kun 5495,-

105 MB Quantum Lps harddisk samme data som ovennævnte Kun 6995,-

Ring og få tilsendt brochure materialer og prislister.

Super nyhed af de seje!

Action replay MK III

Masser af nye features bla.
burst syncro kopierings pro-
gram og meget meget mere.
Hos Euro-Trade får du altid
den nyeste version og DK
manual. 995,-

Supra RX500

1 til 8 MB ram udvidelse
til din Amiga 500.

Meget kompakt ca 2,5 cm bred til at sætte på
siden af din Amiga 500. Bemærk den har gen-
nemført bus så du kan slutte andet tilbehør til,
og denne ram udv. benytter sig af agte fu-
stram hvilket gør den lynhurtig. Prisen for
ekstra ram er 700 kr pr MB.

Leveret med 1 MB ram.
Kun 1595,-

NU RABLER DET!!!

GVP til danmarks bedste priser

A500: 52 MB Quantum lps SCSI harddisk plads til 8 MB ram 6000,-
105 MB Quantum lps 11ms plads til 8 MB ram 7995,-

A2000: 52 MB quantum SCSI II hardcard plads til 8 MB ram 3695,-
105 MB Quantum 11 ms plads til 8 MB ram 5695,-

Accelerator kort: 22 MHZ Combo kort med 1 MB 32 bit ram
og SCSI controller til harddisk NU KUN 6495,-

Super Software tilbud!!!

Få 200 kr for dit gamle tekstbehandling hvis
du køber det kendte danske kvalitets tekst
behandling interword med dansk stave
kontrol.. Normalpris 795,- Tilbudspris 595,-

GVP Super hardcard tilbud 40 MB hd kun 3295,- Ej plads til ram

Commodore CDTV

Endelig er verdens sensationen her. En kombineret Amiga 500 og CD afspiller
med infarødt fjernbetjent kontrol panel. CDTV'en har indbygget 1 MB ram,
512KB rom midt interface, Tv modulator, plads til ramkort (creditcard format) og
stik til tilslutning af eksterne enheder som diskettstation, joystick og tastatur. Be-
mærk lager kapaciteten på en CD er 550 MB!!! Husk en CDTV afspiller også dine
almindelige musik CD'er. Vi har allerede Danmarks største udvalg af CDTV titler
både spil og seriøst. Se titlerne i ESD annoncen andetsteds i bladet. Ring og få til-
sendt udførlig brochure, software liste og et godt tilbud ved køb af både CDTV og
software på samme tid. 6495,-

Printere:

Alle printere leveres med farvebånd
kabler og driver disk til Amiga.

CBM MPS 123 1695,-
CBM MPS 1550 color 2495,-
CBM MPS 1270 inkjet 1995,-
CBM MPS 1224 C color 6095,-

Nec P2+ 24 nalls printer 3495,-

Vi har alle
STARS printere
til laveste dags-
priser incl. DK
manualer. Ring
for pris og info
ark.

Brug alm. joystick og mus på din CDTV!

Nu kan vi levere et interface
der installerer i din CDTV så-
ledes at du kan bruge alm. joy-
stick og mus. 495,-

Supra 2400 Plus

Nyt suverænt modem
med MNP5 og V42 bis.

Dette modem giver dig de højeste data
overførsels tider 9600 bps til nær-
laveste pris. Kører perfekt med andre
modems som Leks. US Robotics HST.
Der medfølger modem software og alle
nødvendige kab-ler.

1965,-

☆ SUPRA SCSI II HARDDISKE ☆

Nu med nyt ver. 3 software. Bemærk ingen blæser støj og der
medfølger gratis harddisk backup software og CLI værktøj.

Amiga 500 modeller: XP500 harddiskene har internt plads til 8 MB ram, gennem-
ført bus, gamesvitch så du kan slukke for harddisk og evt. ram og er 100% støjfri idet de
ingen blæser har indbygget. Dette er ikke nødvendig pga. Quantum drevenes ultra lave
strømforsbrug.

Leveret med 52 MB 11 ms Quantum LPS drev og 512 kb ram 5495,-
Leveret med 105 MB 11 ms Quantum LPS drev og 512 kb ram 6995,-

Amiga 2000 hardcard: Lynhurtig SCSI II hardcard, kan styre op til 7 harddiske,
lækkert menu styret software, ekstern SCSI bus.

Leveret med 52 MB 11 ms Quantum LPS drev 3595,-
Leveret med 105 MB 11 ms Quantum LPS drev 5595,-

Nyhed! Nyt software og rom'er til Supras harddiske giver højere over-
førsels hastigheder og flere features. Opgraderings kit kun 395,-

Tekno-Amiga det nye elektronik sæt.

Spiændende elektronik sæt til din Amiga 500. Indeholder elektronik bog,
eksperiment plade, hardware interface, elektronik komponenter og 3 pro-
pudte disketter. Med dette sæt kan du eksperimentere med lyd, reaktion,
hastighed, tidsmåling, temperatur, lysmåling og du kan styre og alarm sæt-
te jeres bus. Listen kunne blive ved, se den positive test i forrige nr. af det
ny computer. Prisen for alt dette er kun 1295,-



Tips & Tricks til: DeluxePaint III



Arbejder du med DeluxePaint III? Så se her, hvor du får gode råd, ideer og smarte tips til verdens bedste tegneprogram.

Fra erhvervslivet ved vi, at det meste af den dyrt indkøbte edb-software kun udnyttes 20-30%. Brugerne lærer sig hurtigt nogle faste rutiner, og stiller sig så tilfreds med det.

Vi Amiga-brugere kan nok præse procenten lidt højere op - men alligevel - et program som DPaint har så mange muligheder i sig, at de færreste kan sige, at de kender det helt til bunds. Og selvom manualen er en af de absolut bedste, så er heller ikke den i stand at bringe eksempler på alle de kombinations-muligheder, der ligger i programmets værktøjer og menu-punkter.

Derfor denne artikel, som er den første i en serie, hvor jeg - forhåbentligt med hjælp, spørgsmål og kritik fra Jer - vil komme med tips og tricks i brugen af DPaint.

Da DPaint er en rigtig RAM-sluger og da skitser, animbrushes, backups og færdige billeder og animationer hurtigt fylder op på ens harddisk eller disketter, vil jeg i denne første artikel komme med nogle gode råd, om hvordan man udnytter den forhåndenværende RAM og disk-kapacitet bedst muligt:

Når du mister hukommelsen

En animations max. størrelse er selvfølgelig bestemt af, hvor meget RAM den enkelte har i sin Amiga, eller hvor stor disk-kapaciteten er. Er du nået dertil, hvor udstyret synes at have nået sin yderste grænse, skal du dog ikke fortvivle, før et eller flere af flg. tips er forsøgt:

Swap!

I indgangs-menuen til DPaint findes der mulighed for at vælge mellem "Swap" (Udveksling) eller "Load all" (Indlæs alt). Ved at vælge "Swap" kan du spare en del af den dyrebare RAM. Programmet indlæser kun det mest nødvendige ved opstart, mens resten hentes fra disken efterhånden, som du vælger det.

Arbejder du længe i "Swap"-mode og bruger mange funktioner, som læses ind og ud af RAM'en, kan der opstå problemer med opsplitning af RAM'en. Det har bl.a. betydning for, hvor stor en animation eller animbrush du kan arbejde med, da de skal ligge i en samlet RAM-blok.

Brug derfor "load all" i startfasen, hvor du bygger de enkelte dele i animationen op. Luk så DPaint helt ned, før du starter op igen i "Swap"-mode og samler animationen. (Du kan checke RAM'en via "Picture>About"-menuen. Er forskellen mellem "available" og "max block" stor, er RAM'en fragmenteret.)

Spar på iconerne

Iconer kan være gode at have, hvis man hurtigt vil have et overblik over, hvad der ligger på ens disk. Udover det er de bare spild af plads, når det gælder alt andet end lige netop de færdige billeder/animationer.

Klik en enkelt gang på DPaint program-iconet. Gå op i Workbench-menuen og vælg "Workbench>Info". Klik på "add"-knappen under "Tool Types" i "Info"-vinduet, og skriv NO ICONS i feltet. Tryk på "Save". Hver gang du starter

DPaint op vil du nu kunne se en * udfør menu-punktet "Prefs>No Icons". Det betyder logisk nok, at dine arbejder gemmes uden iconer på disken. Ønsker du en icon til det færdige produkt, vælger du blot menu-punktet før du "saver".

Split animationen op i flere dele

Når du "saver" en animation i DPaint, kopierer programmet automatisk 2 billeder i enden af animationen (Dette er et krav anim-formatet stiller for at kunne vise loop). Normalt vil det være billede 1 og 2. Men "saver" du mindre end det fulde antal billeder, vil det være de 2 efterfølgende billeder. Denne viden kan bruges i flg. eksempel:

Lad os sige, at du vil lave en animation på 300 billeder og 900 kb., som skal distribueres på almindelige 3.5"-disketter. Problemet kan nu være, at du har for lidt RAM installeret. Skulle det ikke være tilfældet, er der problemer med at have hele animationen på samme diskette.

Løsningen er at splitte animationen op i flere dele. Hvis de enkelte dele har to billeders overlap (dvs. de 2 sidste billeder i "anim.part.1" er identiske med de 2 første i "anim.part.2" osv.), kan bl.a. DPaint's Player-program og PD-programmet "ShowAnim" afspille dem som en samlet animation.

I ovennævnte tilfælde kan du f.eks. starte med at lave de første 102 billeder, og "save" part.1 ved at vælge "Frames 1 - 100" i "Save"-requesteren.

Når det er gjort, sletter du alle

Af Flemming V. Larsen

billederne undtagen 101 og 102, og fortsætter med at lave de næste 100 billeder, før du "saver" part.2 på samme måde som part.1. Behold igen kun de to sidste billeder i DPaint, og fortsæt med at lave de sidste 98 billeder og "save" part.3.

Ønsker du, at animationen skal kunne køre i loop, vælger du menu "Anim>Load" og indlæser part.1 med "Append"-funktionen i "Load"-requester'en - mens du stadig har part.3's 100 billeder i DPaint. Når de første billeder er indlæst, stoppes indlæsningen ved at trykke på mellemrumstasten (da du jo kun har brug for de to første billeder), og Part.3 "saves" med "Frames 1-100" valgt.

Animationen ligger nu i 3 filer: part.1 (1-100 + 101-102), part.2 (100-200 + 201-202) og part.3 (200-300 + 1-2).

Optimering

Til sidst i denne måneds artikel vil jeg komme ind på, hvordan det er muligt at optimere sin animation, så den fylder mindst muligt.

Først og fremmest er der det umiddelbart logiske, som at bruge så lav en opløsning som muligt. Eller at skaffe sig af med de farver man ikke har brug for og på den måde måske spare et bit-plan.

Står du med en færdig animation, lader dette sig dog ikke gøre ved blot at bruge "Picture>Screen Format" menuen inde fra DPaint. Du kan nemlig ikke vende tilbage efter at have lavet ændringerne uden miste den animation, du måtte have i hukommelsen. Først må du derfor gemme ani-



mationen som animbrush, evt. i flere bidder, hvis du ikke kan samle den hele op på en gang. Dernæst finder du frem til et billede i animationen, som indeholder alle de farver du vil bevare og lader det være på skærmen, når du vælger "Screen Format"-menuen.

Efter at du har foretaget de nødvendige formatændringer og er vendt tilbage til DPaint-skærmen, "loader" du din(e) animbrush. Farverne passer højst sandsynligt ikke, så før du gendanner din animation, må du vælge "Brush > Change Color > Remap" fra menubjælken.

Farvernes rækkefølge er ikke ligegyldig

Nu kommer vi til noget af det mere mystiske. Prøv at følge mig i fig. øvelse:

Indlæs DPaint med lo-res/32 farver og opret 10 "frames". Slå koordinaterne til ("Prefs > coords") og tegn en fyldt rektangel med farve 1 i en størrelse på 100 x 75. Saml figuren op som en "brush" med højre muse-tast holdt nede. Klik på ret-linie værktøjet med højre muse-tast og vælg "N Total" sat til 10. Flyt nu piler med din brush helt ned i venstre hjørne. Hold Alt-tasten nede; mens du, med venstre muse-tast holdt nede, flytter piler helt op i højre hjørne. Slip muse-tasten og derefter Amiga-tasten. Dpaint skulle nu lave en animation, hvor rektangelen bevæger sig fra nederste venstre hjørne til øverste højre hjørne. Når animationen er færdig, vælger du "Picture > About" fra menubjælken. Nederst i "About"-vinduet vil du kunne se "Anim size: 1500". Animationen fylder altså 1500 b.

Mens du stadig har brushen hængende ved piler og ret-linie værktøjet er valgt, vælger du den sidste farve i paletten og trykker på F2-tasten (= "Mode > Color"). Brushen skifter farve til den valgte, og i menubjælken står der Color i stedet for Matte. Lav en animation på samme måde som før med den nyfarvede rektangel og

kald "About"-vinduet frem.

Til formodentlig stor overraskelse for de fleste står der nu "Anim size: 7500". Ved bare at ændre farve på rektangelen i animationen blevet 5 gange så stor! Fænomenet har noget at gøre med den måde, anim-formatet gemmer sine informationer på. (Bemærk! "Anim size:" angiver hvor meget RAM, der bruges på

animationerne. Ude på disk'en vil de 2 animationer fylde omkring 7000 og 14000 b, da de der også skal indeholde de 2 ekstra "frames", som omtalt i forrige afsnit, plus oplysninger til brug for fil-systemet. Forskellen er altså ikke mere end 50% på disk.)

I tabel 1 har jeg opstillet de værdier, jeg kom frem til for alle farverne i paletten. Denne tabel gæl-

der kun for baggrundsfarve 0. Ændres baggrundsfarven ændres værdierne også. Jeg har dog konstateret, at forholdet mellem baggrunds- og forgrundsfarve i tabellen, trods små afvigelser, kan bruges som en slags skabelon, som kan lægges over paletten og rykkes frem og tilbage, med farve 0 i tabellen over en af farverne 0,8,16 el.24 i paletten. Det vil sige baggrundsfarve 8 forholder sig til farverne 9,10,11,... som farve 0 forholder sig som farverne 1,2,3,..., og som farve 16 forholder sig til farverne 17,18,19,..., osv. (Det er også muligt at lave en skabelon, som passer til baggrundsfarverne 4,12,20 og 28 og sikkert også flere andre!?)

Animationen i eksemplet er jo meget simpel. I en normal animation er sammenhængene mere komplicerede. Men ved at planlægge sin palette ud fra den viden eksemplet giver, kan man reducere størrelsen af de fleste animationer med 20-25 %.

Vil du f.eks. lave en animation med nogle drivende skyer på en himmel og nogle figurer, der bevæger sig på jorden, kan du vælge farve 8 som himmel, og bruge 9,10,12 og 24 til skyerne, og vælge farve 0 som jordfarve og 1,2,4 og 16 til figurerne; mens farverne 15,23,29,30 og 31 bør bruges til de mest stationære objekter i forgrunden.

Hører du til dem, der arbejder mere impulsivt, eller er det mere praktisk (f.eks. når du skal bruge "spread" og "range"), kan du vente med at flytte rundt på paletten, til du er færdig eller det bliver nødvendigt - og så bruge "Picture > Change Color > Remap".

Det var alt for denne måned

I næste måned vil jeg tage fat på de mere kreative sider af DPaint. Husk, du er, velkommen til skrive til mig med spørgsmål, kritik og gode råd i forbindelse med denne artikelserie.

DPaints RAM-forbrug

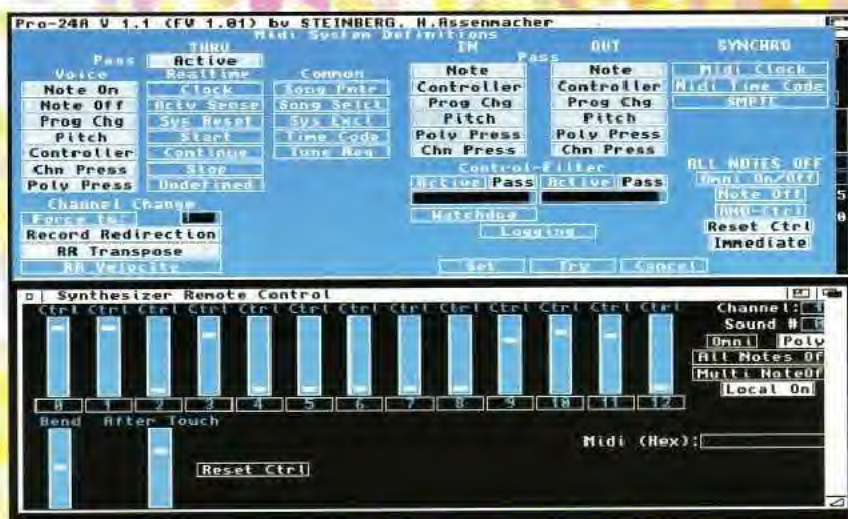


Animationen øverst fylder 1500 b. Bare ved at ændre farven på rektangelen (nederst), er animationen pludselig blevet 5 gange så stor.

AMIGA MUSIK 1976-1991

Et kig på computer-musikkens historie som den har formet sig, lige fra kridtstreger på gulvet, til den første synthesizer.

Af Gert Sørensen



I musikprogrammet Pro24 kan du undstille forskellige MIDI-muligheder.

Da Amiga 1000 blev lanceret i 1986, var udbuddet af musikprogrammer ikke overvældende: Deluxe Music Construction Set, Soundscape, Music Studio. Disse programmer, plus andet lignende software kunne slet ikke betegnes som professionelle, der var især problemer med ekstern synkronisering, og programmerne var utroligt langsomme at arbejde med. I dag er situationen total forandret, idet vi oversvømmes af musiksoftware, som KCS level II, Pro 24, Bars and PIPES Professional, Music-x, Harmoni, Fun Lab mm.

Hvilke program man vælger afhænger af den enkelte brugers krav og formåen.

I de næste numre vil vi gennemgå de enkelte programmer og især belyse deres individuelle "særheder" og forcer, så vi kan være med til at hjælpe både de professionelle studier, musikere,

musik- og teknikinteresserede samt Amiga-"freaks".

Indspilningsteknik

For at forstå den nye teknik er vi for overskuelighedens skyld nødt til at gennemgå den "gamle" indspilningsteknik. I de gode gamle dage var der ikke så meget pjat! Alle musikerne var samlet på en gang i studiet omkring en enkel mikrofon, og det var så teknikernes opgave at få alle tonerne ned på magnetbåndet.

"Mixningen" foregik ved hjælp af kridtstreger på gulvet, til angivelse af musikernes individuelle placeringer i lydbilledet. Det var i høj grad tonemesterens/teknikerens evne og erfaring der var afgørende for det tekniske resultat, der sammen med musikernes evne til at spille og improvisere, gav den kunstneriske oplevelse, (enhver kan blot lytte til en indspilning med f.eks. Osvald

Helmuth for at opleve stemningen og nerven i musikken, trods pladestøj, matricefejl, elendigt dynamikområde etc.).

Senere kom der stereo til, og muligheden for at optage med 2 mikrofoner øgede absolut den musikalske oplevelse, og det er efter vort skøn stadigvæk den bedste måde at indspille en akustisk oplevelse på, med maksimum transparens og dynamik. Senere kom der flersporsteknik: 4, 8, 16, 24 og endda 32 spor, hvilket var med til at stille kunstnere, producere og teknikere langt mere frit i produktionsfasen.

Synthesizere

Med den analoge synthesizer's indtog på markedet, omkring 1970, var det lige pludselig muligt at kreere sine egne lyde, hvilket passede meget fint ind i datidens psykodeliske udtryk,

hvor alt handlede om sjove, sæere og flotte farver og lyde (Sgt. Pepper med Beatles var på daværende tidspunkt en teknologisk bedrift). Til trods for synthesizerens mange muligheder var det alligevel en kompliceret og bekostelig affære at arbejde med dette nye "instrument" (der i starten kun kunne spille monofonisk). Enhver der har arbejdet med analoge synthesizere kan bekræfte dette. Med fremkomsten af IC-eren (integrerede kredsløb) blev synthesizerområdet revolutioneret. Yamahas polyfoniske synthesizer DX7 (1983) var starten på en ny æra inden for musikbranchen. Den arbejdede med FM-synthese, såkaldt frekvensmodulation, i hvilket man kunne skabe hidtil ukendt klange og stemninger.

De førende producenter af musikinstrumenter enedes om i 1981 at vedtage en standard som muliggjorde flervejs kommu-



Pro24 forside



Grid kontrol i flere udgaver.

nikation mellem musikinstrumenter. Denne standard fik betegnelsen M.I.D.I. (MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE), på dansk: Musikinstrumenternes digitale samtaleanlæg. Det er nu det bliver spændende. Beviset for, at MIDI-konceptet var rigtigt understreges af, at alle kommercielt tilgængelige keyboards i dag er forsynet med MIDI in/output/thru.

Senere kom andre digitale synthesizere, der hver især byggede på deres egne kredsløb. F.eks. foyer-kurver og phase distortion. Senere fulgte samplers og samplerplayers, hvor den originale lyd var indspillet. Ønsket om at forøge og forenkle editeringen af synthesizerne/samplers gjorde at man inddrog computeren, på grund af dens overbevisende hurtighed og overskuelighed via den

store skærm. For at opnå denne feature lavede man et MIDI-interface til computeren. Flerspors-teknikken, kendt fra de analoge båndmaskiner, blev via sequencerens introduktion overført til computeren, og her viste MIDI-konceptet sin kolossale styrke.

Hvor man på den analoge side blot kunne lave forholdsvis små ændringer vha elektronisk isenkram og således manipulere virkeligheden, kunne man på flerspors digitalteknikken i computers sequencer lave helt anderledes massive ændringer: ændre instrumenter i forhold til den oprindelige indspilning, skifte instrumenter undervejs på de enkelte spor, transponere, quantizere, ændre velocity, expandere, comprimer osv.

Alle disse betegnelser vil blive forklaret og gennemgået i de

næste numre i forbindelse med vores tests af spændende musiksoftware.

Kort sagt: Computeren vil tilføje nye kreative værdier til dem vi allerede har. I disse urolige teknologiske tider, hvor sidste års topmodel sæsonen efter kan fås til dumpingpriser, er det rart at vide at ens Amiga hele tiden kan opgraderes og at den benyttede software ligeledes hele tiden bliver opdateret, når man vel og mærke har købt de originale programmer. Et eksempel herpå er Dr.T. sequencerprogrammerne som har udviklet sig fra version 1.6 sidst i firserne, til en total-løsning med version 3.5 level II i 1991. Her råder vi over alle indspilningsfaciliteterne, nodeudskrivning og som det sidste nye: SMPTE-synkronisering via en såkaldt Phantom-box (den inde-

holder også midi in/out/thru), således at man kan synkronisere Amigaen til en båndoptager, og mixe de analoge indspilninger på flersporsbåndoptageren med den digitale sequencer.

Sammen med muligheden for at bruge Amigaen som sequencer kan man også gøre brug af 4 kanaler i 8 bits kvalitet i en stereo-udgang (hvornår får vi 16 bit (CD-kvalitet)?). Men det kan jo tænkes, at der i øjeblikket arbejdes intenst på sagen, således at man i kombination med en stor harddisk vil kunne bruge Amigaen til digital recording, og indspille og manipulere hele produktioner digitalt, hvilket ville give Amigaen de samme muligheder og faciliteter som de langt mere bekestelige digital recording anlæg.



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder: Beherke DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRI - FULD RETURET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelse, udmeldes du automatisk og får refundert brevs pris. Du kan melde dig tid af DataSkolen når du selv ønsker det.

Vi har noget til dig og din Commodore!

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- ☐ Diskette med programeksempler (kun ved bestilling af kursus) Kr. 72,- pr. disk
- ☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav: Betalt betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

Sendes
ulfranket

DataSkolen
betaler porto

DATA SKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



49 18 00 77

Dit lille Amiga-Kontor



Office er navnet på en programpakke, der indeholder database-, spreadsheet-, tekstbehandlings- og DTP-software i ét. Vi kigger nærmere.

af Claus Leth Jeppesen

Hvis du synes at tiden er ved at være inde til at bruge din Amiga til lidt mere seriøse formål, så læs med her hvor vi tester programpakken Office fra Gold Disk. Office laver din Amiga om til et fuldstændt integreret kontor, med alt hvad det indebærer af tekstbehandling, regneark, database og desktop publishing.

Tung programpakke

Køber du Gold disk's Office, får du en pæn tung programpakke, med en engelsk manual på 348 sider samt 4 disketter. På disketterne finder du programmerne:

Office Write - et tekstbehandling-program.
Office Calc - et spreadsheet.
Office File - en flatfile database.
Office Graph - et grafikprogram til fremvisning af grafer og diagrammer.
Office Page - et Desktop Publishing program.

Du får med andre ord en programsammensætning der, forudsat at kvaliteten er ok, burde transformere din Amiga om til et alsidigt kontorredskab.

De næste spalter vil derfor blive brugt til at kikke de enkelte programmers virkemåder, muligheder og begrænsninger efter i sømmene, for at være sikker på at du ikke køber katten i sækken.

Office Write

Det vigtigste program i en programpakke som Office er naturligvis tekstbehandlingsprogrammet. Det er der hvor en computer

kommer mest til sin ret i ethvert kontor, og derfor er det også nødvendigt, at Office Write fungerer fuldt ud tilfredsstillende.

Det første man lægger mærke til ved Office Write, er at det er et lynende hurtigt tekstbehandlingsprogram. Det scroller hurtigere end mange af de fleste andre tekstbehandlingsprogrammer, og det fylder så lidt, at det også kan bruges uden ramudvidelse.

Med Office Write følger der en spellchecker, der i testversionen desværre var engelsk. Spellcheckeren kender 90.000 glosser, og den er ret smart, idet den ved stavetabel giver et kvalificeret gæt på, hvad man prøvede at stave til. Jeg tror desværre ikke, at vi skal regne med en dansk ordbog, den bliver man nødt til selv at lave.

Office Write multitasker helt uden problemer, og så har den auto index og mailmerge funktioner.

Ligesom WordPerfect viser Office Write heller ikke teksten efter WYSIWYG-princippet (what you see is what you get). I stedet bruges der kontrolloder, der enten er synlige, eller om man vil, usynlige. Kontrolloderne er temmelig smarte, da de er således indrettet, at nogle af de andre programmer i Officepakken (specielt Office Page) kan forstå og bruge dem.

For at kunne danne sig et indtryk af, hvordan ens dokument kommer til at se ud, findes der en funktion i Office, kaldet Screen preview, der viser dokumentet, som det kommer til at se ud i udprintet tilstand. Preview-funkti-

onen giver et godt indtryk af hvordan ens opstilling ser ud, UDEN at Office Write bliver sløvt i optrækket.

Mange nyere tekstbehandlingsprogrammer gør et stort nummer ud af at kunne importere grafik, der så kan blandes ind i teksten. Det kan Office Write ikke, men det er heller ikke nødvendigt, for til den slags opgaver har man Office Page ved hånden.

Det eneste der irriterede mig ved Office Write var, at man ikke kan se størrelsen af sine dokumenter inde fra programmet, og man bliver nødt til at nøjes med en standard fonttype.

Office Write kan importere ASCII-tekster, men WP eller andre formater klarer programmet ikke.

Jeg vil nok sige at der i brugervenlighed er forskel imellem Office Write og programmer som f.eks. Protext og WP, men ser man på hvad programmerne hver især kan, er forskellen ikke betydelig.

Det er derfor et faktum, at Office Write opfylder alle de væsentligste behov, man kan kræve af et tekstbehandlingsprogram. Man kan måske have smagsmæssige indsigelser om måden hvorpå Office Write virker efter, men den fungerer udmærket.

Office File

En struktureret informationsmasse er almindeligvis kendt som en database. Sammen med databasen bruger man et program, der er i stand til at indeksere og sortere informationsmassen på fornuftig vis. Office File er et sådant Flat-file database program, der

organiserer informationsrækker, indeholdende, horisontale informationsfelter. Man kan eksempelvis lave et adressekartotek efter formatet:

Fornavn Efternavn Telefonnr. Adresse Postnr. Land

Man starter med at definere en database-template, hvor ens records bestanddele, størrelse og art bestemmes, hvorefter man kan gå i gang med at indtaste ens personlige data. Senere hen kan man editere og udprinte rapporter, og sågar tilføje nye felter ved at lave en ny database ud fra den gamle.

Informationer kan søges i "browse mode", hvor alle data er sat op som i ovenstående eksempel. Det har den ulempe, at man ikke altid kan se hele rækken på skærmen på een gang. I stedet kan man derfor vælge at studere ens database i "Full-screen" mode, hvor hver enkel person/record bliver præsenteret på hele skærmen. Måden hvorpå data bliver præsenteret i "Full-screens mode", er man selv herre over.

Indbygget i Office File er de gænske muligheder for at lave nye indeks. Det er f.eks. helt op til en selv, om man ønsker det sat op i alfabetisk orden efter Fornavn, eller efter Efternavn.

Sidst men ikke mindst har Office File Arexx-interface, således at man kan hente data, søge eller editere fra et helt andet Arexx understøttet program.

For den almindelige bruger opfylder Office File stort set alle ens behov. Det er nemt at bruge, og råder også over rimelig avan-

cerede funktioner. Jeg vil dog ikke anbefale Office File for virksomheder til kundekartoteker, udskrivning af fakturer og lagerføring, idet en relationsdatabase i den henseende er mere egnet.

Office Calc

En programpakke fortjener ikke adjektivet series, hvis den ikke inkluderer et ordentligt regneark (spreadsheet). Det gør Office Calc pakken heldigvis, for Office Calc er både hurtigt, og har alle nødvendige finansielle, statistiske og trigonometriske funktioner indbygget.

Arexx-interface er det også blevet til i regnearket, hvilket der godt kan ligge nogle spændende muligheder i.

Man kan naturligvis lave sine egne selvdefinerede makroer, samt gøre brug af boolean'ske udtryk a la "PRINTIF(a=b, True string, False string)".

I Office Calc kan Maxiplan og Lotus 1-2-3 filer importeres. Under testen viste det sig dog, at mine Maxiplan-filer kom til at se ret skøre ud. Hvad enten det skyldes, at jeg brugte en gammel version af Maxiplan (ver. 1.8) eller at Office Calc selv laver kage, må stå hen i det uvisse?

Hvis du bruger Lotus 1-2-3 på arbejdet, bliver du glad for at høre, at Office Calc også kan gemme filer i Lotus-format.

Til daglig bruger jeg Maxiplan Plus, men jeg kunne for den sags skyld godt bruge Office Calc uden større tab. Det er sandt at Office Calc ikke har indbygget database, og programmet kan heller ikke tegne flotte grafer og diagrammer. Men databasen har du i Office File, og graferne kan snilt laves i Office Graph.

Grafer og diagrammer

Som jeg nævnte før, er der ingen grafikfunktioner i Office Calc, men derfor kan der nu alligevel godt tegnes grafer og diagrammer ud fra ens regneark. Man skal blot ind i Office Graph først.

Office Graph ligner regnearket på en prik, forskellen er blot, at der er nogle andre funktioner i menuerne.

Når man har loadet en Calc fil ind, angives blot hvilken kolonne der skal tegnes efter, hvorefter der vælges en af de 10 graf/diagram typer, og vupti, så er ens data grafisk illustreret.

Man kunne godt undre sig over hvorfor Gold Disk ikke har bygget Office Graph ind i Office Calc. Den mest oplagte grund er vel nok, at man sparer en hel masse RAM på denne måde. F.eks. kan man nemt løbe tør for RAM i Maxiplan Plus, hvis man tegner diagrammer og kun har 512K til rådighed.

Opsætning og præsentation

Man skal være en meget grøn eller bare fuldstændig isoleret Amigaer for ikke at kende til begrebet DTP. Office Page er et sådant DTP program, og her må Gold Disk siges at være på hjemmebane. Gold Disks mest kendte produkt er nemlig Professional Page, der hører til et af de mest solgte DTP programmer i Amiga-verdenen.

Man fornemmer da også med det samme, at Office Page ligner Professional page uhyre meget. Programmet bruger stort set de samme ikoner, og menubaren bærer også præg af mere end bare tilfældig lighed. Men det skal siges med det samme, at Office Page IKKE er Professional Page i færelæder. Udover at den umiddelbare lighed mangler Offi-

ce Page en del af de funktioner som findes i Professional Page.

I Office Page kan man f.eks. ikke skrive horisontalt op og ned ad en side, og mulighederne for manipulation af tekster er mere begrænsede.

Man kan naturligvis indsætte både "structured graphics" fra Professional Draw og almindelig IFF-grafik ("Graphic bitmap"). Det er dog ikke muligt at bruge 24 bit grafik (16.7 mio. farver), men ellers understøtter Office Page alle Amigaens grafikmodes.

Har man en multisync skærm og en flickerfixer, kører Office Page også glimrende i Interlace mode.

Ligesom i Professional Page, kan man i Office Page gøre brug af Compugraphic fonts. Bruges Compugraphic fonts kan man være sikker på, at ens tekst bliver

printet ud i den højeste opløsning, som matrixprinterens kan klare. Desværre følger der kun 1 font med (Times), men man kan altid købe flere om nødvendigt.

På den medfølgende PageUtil disk, ligger programmet CGCacheEditil, der er i stand til at konstruere (metric) fonts i efterspurgt kvalitet og størrelse. Fonts fra CGCacheEditil bliver dog aldrig nær så gode som en Compugraphic font.

Office Page har som DTP program en hel masse professionelle kvaliteter, såsom postscript udskrift, WP tekst-import, brug af Office Write som editor og mange andre egenskaber. Det overskygges dog lidt af, at programmet ikke automatisk kan lave orddeling. Den bliver man nødt til selv at lave manuelt, og det kan godt blive besværligt, hvis det er store dokumenter, der arbejdes med.

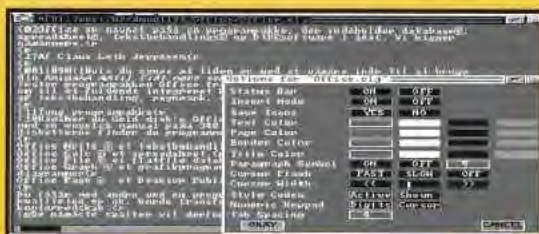
Konklusion

I det store og hele må man sige, at Office løser de opgaver som der lægges op til. Hver især er programmerne i Office ikke suveræne set i forhold til de bedste programmer indenfor de respektive arbejdsområder. Det er f.eks. tydeligt, at Office Write ikke er det absolut bedste tekstbehandlingsprogram til Amigaen. Men det løser alle opgaverne tilfredsstillende, og så koster HELE Officepakken naturligvis mindre end det dyreste tekstbehandlingsprogram ALENE. Hele Officepakken koster nemlig ikke mere end 2600 incl. moms.

Det er derfor rimeligt nok at sige, at du med Office får en seriøs programvifte, der gør dig i stand til at løse de fleste administrative opgaver, til en uhyre lav pris. Du kunne måske godt have brugt pengene på at erhverve dig det mest ultimative program inden for et enkelt felt (DTP eksempelvis), men så havde du ikke haft råd til en database, et tekstbehandlingsprogram, og et regneark. Så er du en almindelig privatbruger, der gerne vil bruge din Amiga til noget mere seriøst, i mere end et henseende, så er Officepakken fra Gold Disk absolut anbefalsesværdig.

Sidst men ikke mindst er Office en delvis integreret programpakke, hvor de enkelte programmer har mulighed for at udveksle datafiler imellem sig, hvilket resulterer i et smidigt og alsidigt kontorsystem.

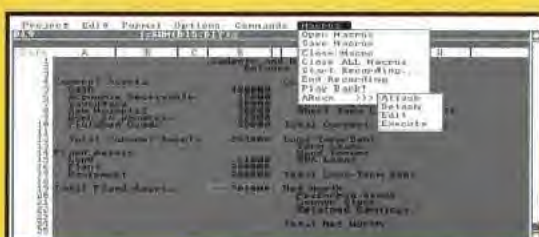
Tre af "Office's" fem programmer



Office Write, er et lynende hurtigt tekstbehandlingsprogram. Det scroller hurtigere end mange af de fleste andre tekstbehandlingsprogrammer, og det fylder så lidt, at det også kan bruges uden ramudvidelse.



Det er muligt at lave grafer i alle afskygninger, i Office Graph, der kan importere data fra de andre produkter i Office-serien.



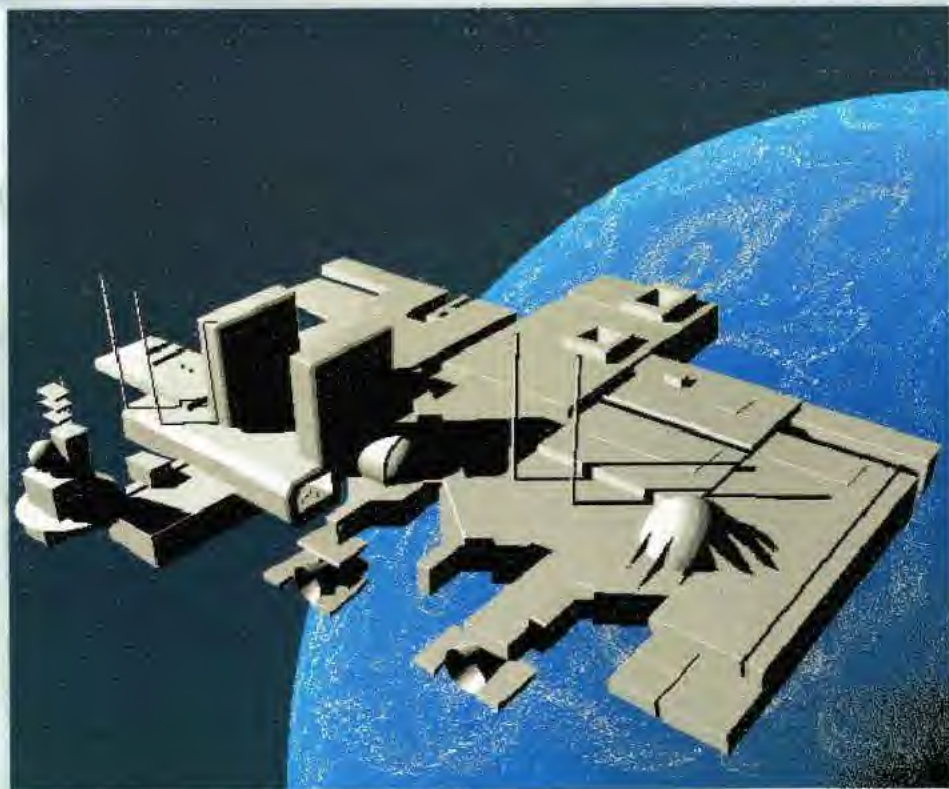
Office Calc er både hurtigt, og har alle nødvendige finansielle, statistiske og trigonometriske funktioner indbygget.

Office, pris kr. 2600,-
ND Lavpris A/S, tlf.
8081 5211

Fakta:

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Spacebase and Planet Earth"

Aldrig før har jeg været så uinspireret til at skrive Gallery som denne måned. Og jeg kunne for en gang skyld godt tænke mig at skyldte hele denne miserable af-fære på jer læsere! I fortjener efterhånden ikke at DNC spenderer hele to sider på jer, ikke at forglemme min løn for at skrive. Skrive hvad?!!

Der er intet at skrive om, bortset fra et par enkelte trofaste som "steady but still" indsender deres arbejder. Men jeg må på det stærkeste opfordre læserne til at fattede musen og få gang i den venstre hjernedel, hvis I gerne vil, at Gallery består. For hvis det fortsætter i denne dur, er der simpelthen ikke noget værd at skrive om!

Men al den dårlige smag i munden skal selvfølgelig ikke gå ud over

Michael Gleerup
Holbæksgade 4, 1. th.
2100 København Ø

som virkelig har været flittig med billedet "Spacebase and Planet Earth". Selve basen er lavet i Real 3D og Michael skriver at det jo tog sin tid for Amigaen at "render." Sådan ca. 24 timers intensiv computerarbejde.

Effekten som får rumskibsbasen til virkelig at være i forgrunden er ganske enkel. Michael har simpelthen lavet to billeder og derefter flettet dem sammen. Det er dog ikke så ligetil som

det lyder. Man skal nemlig sørge for at paletten også passer sammen, ellers får man problemer når man skal til at sammenføre dem. Ganske vellykket Michael og 500,- på vej med posten.

Mange skriver til mig angående et specielt ønske: "månedens flobi!" For at få dette spørgsmål uddebateret én gang for alle, om Gallery skal have et månedens skræk, er svaret NEJ! Så længe jeg er redaktør er der ingen der skal hænges ud. Som de fleste nok har bemærket har jeg ingen journalistisk baggrund, men at såre folk som flittig har gjort en indsats for disse sider er bare dårlig journalistik som ikke hører disse sider hjemme. Læserne kan bru-

Hvad skal en stakkels Gallery-redaktør gøre, når de indstendte billeder ikke lever op til den forventede standard?



"Græd ikke over ..."



"Train"



"Tema 91"



"Rebels"

ge de dertil nyttige instanser såsom "Mailbox", hvis de vil af med deres meninger om Gallery!

Rune Degett
Kalmargade 53
8200 Århus N

har lavet "Græd ikke over ..." som kommer ind på anden pladsen. Der kunne godt være kræset lidt mere for farverne, brugt lidt mere tid på detaljerne. Alligvel er billedet interessant og det minder mig mest af alt om noget af Andy Warhol. Du skulle bare have kopieret det en snes gange og bingo, det næste du hører er diverse gallerier er efter dig. Åh nej, nu løber fantasien vist fra mig igen!

Jens Larsen
Holbækvej 106
4340 Tølløse

med billedet "Train" er inde på den gyldne mellemvej, eller rettere det gyldne midterspor. Meget flot effekt med toglygterne og det tægede genskær. Et stærkt billede hvor kompositionen er af afgørende vægt og hvor motivet kommer i anden række. Men det virker...

Michael Poulsen
Sauntevænget 39
3100 Hornbæk

havde tema-uge på Helsingør Gymnasium med udgangspunkt i at eleverne skulle vise deres

kreative evner. Michaels bud ser vi her. Helt enkelt hedder det "Tema 91". Men hvis jeg skal være helt ærlig så bryder jeg mig ikke om dit valg af skrifttype. Alle mine sanser siger mig at det ligesom ikke rigtigt går i spænd med resten af billedet. Har jeg ret?!!

Daniel Lauritzen
Granvej 11 Høll
7080 Børkop

kan godt lide "Laser Squad" og har fået inspiration til at tegne et billede "Rebels" som egentlig skulle have været forside til en "Sværd og Trolldom" bog. Istedet ender den her på Gallery, men det er jo heller ikke så ringe...!

European Software Distributors

Er der noget du ikke kan finde? Så ring og spørg, har vi det ikke skaffer vi det! Vi fører nu software til følgende computere:

☆☆ Amiga ☆☆☆ CDTV ☆☆☆ Commodore 64 ☆☆☆ PC ☆☆☆

De viste programmer i annoncer er Amiga Tiler, ring og få oplysningen på programmer til din maskine. AMIGA TILBUD!! De spil der er markeret med en * koster 150 kr. Bemærk at vi har oprettet en ny prisliste for spil. Fuldpriserne på spil markeret med * til 100 kr. under normal pris!! Tiler markeret med C koster 129 kr. De nye tiler på vores software liste, er markeret med en X. ORS Håndbog! Til alle spil markeret med H har vi håndbøger til 129 kr. ad.

Tekstbehandling

Endowment	299,00
Interword 1.0	795,00
Endowment 2.0	795,00
Interword 2.0	795,00
Interword 3.0	795,00
Interword 4.0	795,00

Video & Animation

3D-Programmer	499,00
AmigaVideo	117,00
AmigaVideo 2.0	117,00
AmigaVideo 3.0	117,00
AmigaVideo 4.0	117,00
AmigaVideo 5.0	117,00
AmigaVideo 6.0	117,00
AmigaVideo 7.0	117,00
AmigaVideo 8.0	117,00
AmigaVideo 9.0	117,00
AmigaVideo 10.0	117,00
AmigaVideo 11.0	117,00
AmigaVideo 12.0	117,00
AmigaVideo 13.0	117,00
AmigaVideo 14.0	117,00
AmigaVideo 15.0	117,00
AmigaVideo 16.0	117,00
AmigaVideo 17.0	117,00
AmigaVideo 18.0	117,00
AmigaVideo 19.0	117,00
AmigaVideo 20.0	117,00

Computer Aided Design

AmigaCAD	995,00
AmigaCAD 2.0	995,00
AmigaCAD 3.0	995,00
AmigaCAD 4.0	995,00
AmigaCAD 5.0	995,00
AmigaCAD 6.0	995,00
AmigaCAD 7.0	995,00
AmigaCAD 8.0	995,00
AmigaCAD 9.0	995,00
AmigaCAD 10.0	995,00
AmigaCAD 11.0	995,00
AmigaCAD 12.0	995,00
AmigaCAD 13.0	995,00
AmigaCAD 14.0	995,00
AmigaCAD 15.0	995,00
AmigaCAD 16.0	995,00
AmigaCAD 17.0	995,00
AmigaCAD 18.0	995,00
AmigaCAD 19.0	995,00
AmigaCAD 20.0	995,00

Databaser

AmigaDB	995,00
AmigaDB 2.0	995,00
AmigaDB 3.0	995,00
AmigaDB 4.0	995,00
AmigaDB 5.0	995,00
AmigaDB 6.0	995,00
AmigaDB 7.0	995,00
AmigaDB 8.0	995,00
AmigaDB 9.0	995,00
AmigaDB 10.0	995,00
AmigaDB 11.0	995,00
AmigaDB 12.0	995,00
AmigaDB 13.0	995,00
AmigaDB 14.0	995,00
AmigaDB 15.0	995,00
AmigaDB 16.0	995,00
AmigaDB 17.0	995,00
AmigaDB 18.0	995,00
AmigaDB 19.0	995,00
AmigaDB 20.0	995,00

Diverse

AmigaTools	299,00
AmigaTools 2.0	299,00
AmigaTools 3.0	299,00
AmigaTools 4.0	299,00
AmigaTools 5.0	299,00
AmigaTools 6.0	299,00
AmigaTools 7.0	299,00
AmigaTools 8.0	299,00
AmigaTools 9.0	299,00
AmigaTools 10.0	299,00
AmigaTools 11.0	299,00
AmigaTools 12.0	299,00
AmigaTools 13.0	299,00
AmigaTools 14.0	299,00
AmigaTools 15.0	299,00
AmigaTools 16.0	299,00
AmigaTools 17.0	299,00
AmigaTools 18.0	299,00
AmigaTools 19.0	299,00
AmigaTools 20.0	299,00

Desktop Publishing

AmigaDP	995,00
AmigaDP 2.0	995,00
AmigaDP 3.0	995,00
AmigaDP 4.0	995,00
AmigaDP 5.0	995,00
AmigaDP 6.0	995,00
AmigaDP 7.0	995,00
AmigaDP 8.0	995,00
AmigaDP 9.0	995,00
AmigaDP 10.0	995,00
AmigaDP 11.0	995,00
AmigaDP 12.0	995,00
AmigaDP 13.0	995,00
AmigaDP 14.0	995,00
AmigaDP 15.0	995,00
AmigaDP 16.0	995,00
AmigaDP 17.0	995,00
AmigaDP 18.0	995,00
AmigaDP 19.0	995,00
AmigaDP 20.0	995,00

Kommunikation

AmigaNet	995,00
AmigaNet 2.0	995,00
AmigaNet 3.0	995,00
AmigaNet 4.0	995,00
AmigaNet 5.0	995,00
AmigaNet 6.0	995,00
AmigaNet 7.0	995,00
AmigaNet 8.0	995,00
AmigaNet 9.0	995,00
AmigaNet 10.0	995,00
AmigaNet 11.0	995,00
AmigaNet 12.0	995,00
AmigaNet 13.0	995,00
AmigaNet 14.0	995,00
AmigaNet 15.0	995,00
AmigaNet 16.0	995,00
AmigaNet 17.0	995,00
AmigaNet 18.0	995,00
AmigaNet 19.0	995,00
AmigaNet 20.0	995,00

Musik & Lyd

AmigaMusic	995,00
AmigaMusic 2.0	995,00
AmigaMusic 3.0	995,00
AmigaMusic 4.0	995,00
AmigaMusic 5.0	995,00
AmigaMusic 6.0	995,00
AmigaMusic 7.0	995,00
AmigaMusic 8.0	995,00
AmigaMusic 9.0	995,00
AmigaMusic 10.0	995,00
AmigaMusic 11.0	995,00
AmigaMusic 12.0	995,00
AmigaMusic 13.0	995,00
AmigaMusic 14.0	995,00
AmigaMusic 15.0	995,00
AmigaMusic 16.0	995,00
AmigaMusic 17.0	995,00
AmigaMusic 18.0	995,00
AmigaMusic 19.0	995,00
AmigaMusic 20.0	995,00

Programmering

AmigaCode	995,00
AmigaCode 2.0	995,00
AmigaCode 3.0	995,00
AmigaCode 4.0	995,00
AmigaCode 5.0	995,00
AmigaCode 6.0	995,00
AmigaCode 7.0	995,00
AmigaCode 8.0	995,00
AmigaCode 9.0	995,00
AmigaCode 10.0	995,00
AmigaCode 11.0	995,00
AmigaCode 12.0	995,00
AmigaCode 13.0	995,00
AmigaCode 14.0	995,00
AmigaCode 15.0	995,00
AmigaCode 16.0	995,00
AmigaCode 17.0	995,00
AmigaCode 18.0	995,00
AmigaCode 19.0	995,00
AmigaCode 20.0	995,00

Økonomi

AmigaFinance	995,00
AmigaFinance 2.0	995,00
AmigaFinance 3.0	995,00
AmigaFinance 4.0	995,00
AmigaFinance 5.0	995,00
AmigaFinance 6.0	995,00
AmigaFinance 7.0	995,00
AmigaFinance 8.0	995,00
AmigaFinance 9.0	995,00
AmigaFinance 10.0	995,00
AmigaFinance 11.0	995,00
AmigaFinance 12.0	995,00
AmigaFinance 13.0	995,00
AmigaFinance 14.0	995,00
AmigaFinance 15.0	995,00
AmigaFinance 16.0	995,00
AmigaFinance 17.0	995,00
AmigaFinance 18.0	995,00
AmigaFinance 19.0	995,00
AmigaFinance 20.0	995,00

Spil

AmigaGames	995,00
AmigaGames 2.0	995,00
AmigaGames 3.0	995,00
AmigaGames 4.0	995,00
AmigaGames 5.0	995,00
AmigaGames 6.0	995,00
AmigaGames 7.0	995,00
AmigaGames 8.0	995,00
AmigaGames 9.0	995,00
AmigaGames 10.0	995,00
AmigaGames 11.0	995,00
AmigaGames 12.0	995,00
AmigaGames 13.0	995,00
AmigaGames 14.0	995,00
AmigaGames 15.0	995,00
AmigaGames 16.0	995,00
AmigaGames 17.0	995,00
AmigaGames 18.0	995,00
AmigaGames 19.0	995,00
AmigaGames 20.0	995,00

Final Fantasy

Final Fantasy	299,00
Final Fantasy 2	299,00
Final Fantasy 3	299,00
Final Fantasy 4	299,00
Final Fantasy 5	299,00
Final Fantasy 6	299,00
Final Fantasy 7	299,00
Final Fantasy 8	299,00
Final Fantasy 9	299,00
Final Fantasy 10	299,00
Final Fantasy 11	299,00
Final Fantasy 12	299,00
Final Fantasy 13	299,00
Final Fantasy 14	299,00
Final Fantasy 15	299,00
Final Fantasy 16	299,00
Final Fantasy 17	299,00
Final Fantasy 18	299,00
Final Fantasy 19	299,00
Final Fantasy 20	299,00

Final Fantasy

Final Fantasy	299,00
Final Fantasy 2	299,00
Final Fantasy 3	299,00
Final Fantasy 4	299,00
Final Fantasy 5	299,00
Final Fantasy 6	299,00
Final Fantasy 7	299,00
Final Fantasy 8	299,00
Final Fantasy 9	299,00
Final Fantasy 10	299,00
Final Fantasy 11	299,00
Final Fantasy 12	299,00
Final Fantasy 13	299,00
Final Fantasy 14	299,00
Final Fantasy 15	299,00
Final Fantasy 16	299,00
Final Fantasy 17	299,00
Final Fantasy 18	299,00
Final Fantasy 19	299,00
Final Fantasy 20	299,00

Final Fantasy

Final Fantasy	299,00
Final Fantasy 2	299,00
Final Fantasy 3	299,00
Final Fantasy 4	299,00
Final Fantasy 5	299,00
Final Fantasy 6	299,00
Final Fantasy 7	299,00
Final Fantasy 8	299,00
Final Fantasy 9	299,00
Final Fantasy 10	299,00
Final Fantasy 11	299,00
Final Fantasy 12	299,00
Final Fantasy 13	299,00
Final Fantasy 14	299,00
Final Fantasy 15	299,00
Final Fantasy 16	299,00
Final Fantasy 17	299,00
Final Fantasy 18	299,00
Final Fantasy 19	299,00
Final Fantasy 20	299,00

Final Fantasy

Final Fantasy	299,00
Final Fantasy 2	299,00
Final Fantasy 3	299,00
Final Fantasy 4	299,00
Final Fantasy 5	299,00
Final Fantasy 6	299,00
Final Fantasy 7	299,00
Final Fantasy 8	299,00
Final Fantasy 9	299,00
Final Fantasy 10	299,00
Final Fantasy 11	299,00
Final Fantasy 12	299,00
Final Fantasy 13	299,00
Final Fantasy 14	299,00
Final Fantasy 15	299,00
Final Fantasy 16	299,00
Final Fantasy 17	299,00
Final Fantasy 18	299,00
Final Fantasy 19	299,00
Final Fantasy 20	299,00

Final Fantasy

Final Fantasy	299,00
Final Fantasy 2	299,00
Final Fantasy 3	299,00
Final Fantasy 4	299,00
Final Fantasy 5	299,00
Final Fantasy 6	299,00
Final Fantasy 7	299,00
Final Fantasy 8	299,00
Final Fantasy 9	299,00
Final Fantasy 10	299,00
Final Fantasy 11	299,00
Final Fantasy 12	299,00
Final Fantasy 13	299,00
Final Fantasy 14	299,00
Final Fantasy 15	299,00
Final Fantasy 16	299,00
Final Fantasy 17	299,00
Final Fantasy 18	299,00
Final Fantasy 19	299,00
Final Fantasy 20	299,00

Telefon: 86 16 60 33 Fax: 86 16 60 02

Finlandsgade 25 • Ck 8200 • Århus N

Bemærk gratis forsendelse ved køb af software for over 500 kr

Alle Priser er incl. MOMS • Forbehold for fejl • Tilbud gælder kun i denne måned og kun så længe lager haves.

GAMERPLAY



INDEX

Ball Game	43
Big Business.....	38
Challenge Golf.....	34
Crime does not pay....	41
Cruise for a Corpse...	41
Elf.....	40
Elvira.....	42
Fate.....	36
Ghost Battle.....	35
Robin Hood.....	43
Zone Warrior.....	40
Trial by fire.....	42
+ Gameplay UPDATE!..	44

**ACTION
PACKED
ISSUE!**



Big Business.....38



Cruise for a Corpse..41



Challenge Golf.....34

CHALLENGE GOLF

On-Line

**"Golf er kedeligt".
"Kun rige folk spiller golf".**

Er disse sætninger dig bekendte? Måske, ment... (dyb tavshed og spænding blandt publikum)... de kan hurtigt blive ændret (bifald). Efter de få minutter, det tager dig at læse denne anmeldelse, vil du måske sige "wauw, golf? Det er bare sejt, mand." Okay, okay, måske lidt overdrevet, men golf er faktisk ikke kedeligt. Det egner sig udmærket, hvis man vil slappe lidt af.

De fleste er sikkert bekendt med reglerne: Det gælder om, med færrest mulige slag, at få bolden i et hul, som er markeret med et flag. Alle golfspillere vader kort sagt rundt på en græsplæne og slår til en bold (det minder egentlig lidt om fodbold, hvor man blot løber rundt efter en lidt større bold og sparker til den. Her er hullet dog erstattet med et større hul af hensyn til boldens størrelse).

Her er det desuden vigtigt at have en god kølle (god kølle, ha, ha, fik du den?). Nå... erhm... I alt findes der 16 køller at vælge imellem, som alle er nyttige i forskellige terræner. Computeren finder automatisk den kølle, der er mest egnet til dit behov.

I alt er der fire baner med 18 huller i hver, så der er noget at gå i gang med. Nogle af banerne er mere crazy-end andre, ja en af dem strækker sig så langt ud i tåbelighedens verden, at banen er indrettet som et verdenskort. Men der er dog også nogle normale baner, som faktisk (desværre?) udgør det store flertal.

Man kan spille op til fire spillere eller vælge at spille mod computeren. Efter at have indstillet den retning man vil skyde i, valgt kølle, korrigeret for vindstyrke og retning, skal man afgøre, hvor meget styrke der skal lægges i slaget. Når bolden er landet ses en gengivelse

af slaget i et overbliksbillede.

Føler man sig knap så sikker i sit spil, er der mulighed for at øve sig. Man har et slag, og skal så prøve at få skudt bolden så tæt på målet (en skydeskive) som muligt. Rammer man ved siden af (hvilket ikke er særlig usædvanligt), får man en dum kommentar i retning af: "Pokkers, kun nogle få hundrede meter ved siden af" eller "Øv dig lidt (nogle år) endnu og så skal det nok blive perfekt". Er man nybegynder, kan man også lege lidt med vejret og indstille vindstyrken, så det ikke er for svært. Ellers risikerer man, at det stormer, så bolden ryger langt ud på bøhlandet. Adskiller Challenge Golf sig overhovedet fra andre golfspillere? Ikke rigtigt. Jeg vil måske sige, at det er mindre kompliceret end mange andre, men ellers er der ikke meget nytænkning i spillet. Golf er golf.

Dorthe

SOTOCGRANDE

PLAYER 1:

BREEZY



HOLE 1 PAR 4

SHOT 3

388 YARDS

DRIVER (1 WOOD)

VIEW LOAD SAVE EXIT

COURSE MAP.



AMIGA - Den røde trekant viser slagets vinkel.

FACTS OM GOLF

Golf-spillet kommer oprindeligt fra Skotland, hvor det har været kendt siden middelalderen, men det blev først indført i Danmark i 1898, da Københavns Golf Klub blev stiftet. Klubben blev straks invaderet af kølle-sultne medlemmer af den højere klasse, og det er nok herfra rygtet om, at det kun er rige folk, der spiller golf, kommer.

En golfbane består af tee-steder (startsteder), fairways (klippede arealer, ca. 30 m brede) og greens (tætklippede og tromlede arealer omkring selve hullerne). Banens samlede længde er ca. seks kilometer. Bolden, som ofte forveksles med kattelegetøj, består af et nøgle hårdt vunden elastik, omgivet af en tynd skal med små huller (der er ikke andet end køller og huller i dette spil, ts, ts...). Bolden vejer 45 g med en diameter lidt under 4,1 cm. Hvert hul (på banen altså) har en bogey, dvs. det antal slag en god spiller normalt skal kunne spille hullet i. Og hvis det bliver for kedeligt, kan man jo altid dyrke den fedeste del af golf-spillet: Jagte kaniner i golf-vognene!

Dorthe



GHOST BATTLE Thalion



AMIGA - Der er ikke nogen nytænkning i dette spil.

De høje trætoppe ragede højt op i den mørkeblå himmel, som længselsfulde, sorte kæmper. Nogle mørke pletter sejlede let forbi himlen. Fuldmånen oplyste landskabet som en stor, hvid kugle og lagde skovbunden i skygger. Vinden ruskede i de mørke træer og fik bladene til at rasle. Nogle ugler gennembrød tavsheden med deres sultne skrig. Et skræmt dyr løb pludseligt fra det ene træ til det andet. Vinden fløjtede og blev stærkere og stærkere. Eliens var alt stille.

Den mørke skovbund blev langsomt lysere, da månen rejste sig majestætisk højt op på himlen. Nogle græstrå begyndte at bevæge sig. En sagte rumlen hørtes i det fjerne. Men det var ikke på grund af vinden. Jorden begyndte at rumle kraftigere, som om et jordskælv var på vej. Men det der skulle til at sige nu, var langt uhyggeligere end et jordskælv. Det var så frygteligt, at ingen ville tro på det. I skræk for, at angsten skulle blive til virkelighed, jorden rumlede nu så voldsomt, at man skulle holde fast i noget for ikke at blive vællet omkuld. Med eet sprang jorden op, som en mindre eksplosion. En stank fyldte natten. Mange tusinde års rædselskab og mug steg op fra jorden og ud i den kølige natteluft, hvassende og stønnende. Fra det dybeste helvede steg en hånd op fra jorden. En gammel, knogletignende hånd. Kødets var rådnet og nogle brune lunser faldt fra knoglerne, hvor jorden hang fast. Nogle få hvide pletter bevægede sig med glidende bevægelser mellem kødet og senorner og ved nærmere eftersyn, kunne man se midterne sno sig mellem hinanden i en for-gæves søgen efter frisk kød.

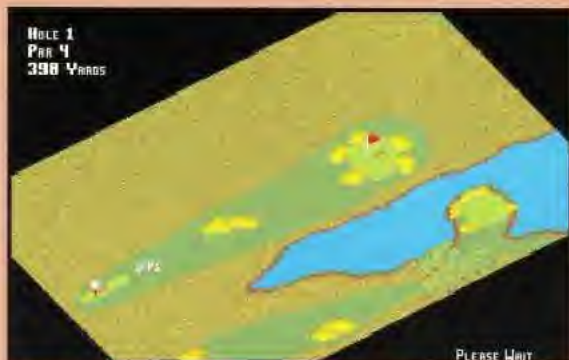
Så løfter væsenet sit hoved op mod månen, åbner sit gab og afslører en blanding af stærket blod og de små, sorte insekter, der vælter ud mellem de sorte tænder og skriger triumferende over langt om længe at være fri. Efter så mange århundreder venten står de døde områder op for at få deres hævn.

Op de ved hvor du bor...

Ja, det kan lyde som en forhistorie til en god gammel zombie-film eller Michael Jacksons "Thriller", men denne gang er det et computerspil det drejer sig om. Du starter midt ude i en skov, hvor det vrirler med zombier, monstruøse ødderkopper på størrelse med en Skoda, sjæleforladte fugle, kødædende planter og andet godt. Du får ikke andre våben end nogle sten at kaste med (de er dog overraskende nok utrolig effektive!), men heldigvis er du en mægtig barbar, der er vant til lidt af hvert.

Op nu skal du altså (igen) befr en smuk Jomfru, der er blevet kidnappet af en ond troldmand. Nå, du kender din opgave, så uden at spille tiden begiver du dig ud på din mission. Det første du møder er en levende død, der skal have fem-seks skud, før han bliver opløst i pixels. Du starter med tre liv og uendelig ammunition. Undervejs kan du heldigvis finde bedre og mere effektive våben, ekstra point og nogle nøgler. Man kan vælge imellem tre sværhedsgrader og herefter styrer du din helt ved hjælp af joysticket, hvormed du kan tære ham i alle retninger. Ja, Ghost Battle er et arcade eventyr. Det minder en smule om Ghouls 'n' Ghosts. Desværre er det ikke nær så godt.

Dorthe



AMIGA - Fugleperspektivet giver dig et overblik over banen.

AMIGA

Kr 375

Vektorgrafikken er rimeligt detaljeret med små huse etc. i baggrunden, som skaber en stemning af, at man ikke er helt alene i verden. Desværre er perspektivet ret kikset: man får ikke en ordentlig fornemmelse af afstand, når en mark som er flere hundrede meter væk, ser ud som om den ligger lige foran en. Bolden rykker en smule, og når den lander bag nogle træer, kan man fristes til at tro, at den ligger foran, eller oven på dem. Lydeffekterne er meget svingende. Når man rammer bolden lyder det som et "biob". Men til gengæld er det en lækker poppende lyd, når bolden ryger i hul. Der findes bedre golfspil end dette.

Grafik	70%
Lyd	48%
Gameplay	63%
OVERALL	62%

**OVERALL
62%**

C64

Spillet kommer ikke til C64'eren. Golf-fans må her henvises til den fremragende Leaderboard serie.

AMIGA

Kr 375

Grafikken er pæn og afstemningsfuld og ved det alt for velkendte "Game Over", får man en kort kommentar som f.eks. "Sej! min bedstemand spiller bedre", eller "Det hjælper, hvis du bruger rikekræften". Desværre er barbarens bevægelser yderst klodsede og han ligner mest af alt en sprællemand. Men værre endnu, man får heller ikke nogen specielt god følelse med ham. Til gengæld er den musikalske side bedre. Melodien er god, hverken trættende eller forvirrende. Kort sagt betyder spillet ikke på tekniske vidundere overmodet. Årsaken er da ganske pæn og bytter sikkert på rolen, men er det virkelig pengene værd? Se dig om efter et andet spil.

Grafik	70%
Lyd	76%
Gameplay	60%
OVERALL	55%

**OVERALL
55%**

C64

Foreløbig har Thalion ikke annonceret nogen C64-version, men hvad gør det, så længe gyserlystne C64-ere kan få deres lyst styret med så klassiske spil som Ghouls 'n' Ghosts og Ghouls 'n' Goblins.

BATTLEBOUND

On-Line

- * Forbløffende, spillehalslignende action
- * 3 enorme baner
- * Bonus-ting
- * Animerede baggrunde
- * Animeret forfilm for at sætte stemningen
- * Fabelagtig grafik

Sådan står der bag på æsken til Battle Bound. Det skulle være så godt, og så er det bare et plat bankspil. Designeren udtænkte i første omgang følgende baggrundshistorie: Du er krigeren Calum. Drøb den onde Golem.

For tyndt, ikke?

Det var der åbenbart flere, der mente, og derfor fandt

designeren på en lille historie om en adelsdame, Calum's engang havde reddet. På den måde kunne man så to fluer med et smæk:

1. Man kan lige netop komme op på et helt A4-ark og

2. Man kunne lave en lille animeret forfilm med nogle kvinder i. Det er bare synd, at hun har en ansigtsprofil som et trafikken. Jeg er helt sikker i min sag, for jeg har snart set forfilmen mange gange. Den kan nemlig ikke slås fra, og den skal ses helt til ende, før selve spillet kan starte.

Calum skal gå mod højre på en smal skærm, der be-



AMIGA - Hvis du synes grafikken er dårlig her, så vent til du ser den bevæge sig!

AMIGA

Kr 375

Ideen bag dette spil er så tyndslidt, at den næsten er gennemsligt. Programmeringen og grafikken holder den lave standard. De hængende animationer går langsomt, når der er mere end tre personer på skærmen ad gangen. De er heller ikke pæne, så de står godt til baggrundene. Og lyden, for den sags skyld. De skrev noget om en melodi i manualen, men de glemte vist at programmere den. Der er kun nogle dårlige effekter, der er næsten lige så ensformige som gameplay et. Battle Bound flirter med en Ejnar.

Grafik	43%
Lyd	31%
Gameplay	16%

OVERALL
19%

C64

Battle Bound kommer ikke til denne computer.

Jakob

FATE- GATES OF DAWN

Electronic Arts

- Hej, jeg hedder Winwood. Hvordan går det?
- Fint! Bare kald mig Sonfes!
- Hvad laver du?
- Mig? Jeg er en rig handelsmand.
- Vil du med ud i verden?
- Nej tak, jeg har så meget andet at se til.
- Helt i orden. Pengene eller livet!



AMIGA - Et meget fornemt rollespil fra Rainbow Arts!

Samtalen stammer fra et nyt rollespil. Fate hedder det. Undertitlen er Gates of Dawn, altså Morgen-gryets Porte.

Umiddelbart lyder rollespillet helt normalt. Du styrer Winwood, der ved et underligt sammentræf er blevet ført ind i en verden fuld af magi, mystik og alle de andre ting, du kender fra eventyrene.

Nu skal du slippe tilbage til din egen verden, og du har kun et spor. Det er et navn. Thardan. Navnet på den ondeste troldmand i hele universet...

AMIGA (1Mb)

Kr 375

I Fate finder du noget af den bedste grafik i et rollespil nogensinde. 3D-effekten er rigtig god. Især fordi man kan se folk på afstand og gå gennem skovbryn og herover, mindre komposter. Det er ikke så ensformigt at gå rundt, som det bliver at være. Lyden er helt i top, hvad enten højttalerne leverer susen i trætoppene, fuglekviden eller musikken, der at få fuldt udbytte af de livagtige effekter, er det dog nødvendigt med 1 megabyte. Gameplayet er godt og stærkt, af at veludtænkt og detaljeret minisystem plus mange interessante handlinger. De imponerende kommunikationsmuligheder gør Fate til meget mere end et "old-fashioned" rollespil. Det har her klasse.

Grafik	91%
Lyd	93%
Gameplay	86%

OVERALL
80%

C64

Desværre, Fate kommer ikke til 64'eren.

HARDDISKE

GVP



GVP giver dig hurtighed og sikkerhed. Det utroligt flotte design matcher perfekt med din A500. Den medfølgende strømforsyning sikrer dig, at din Amiga ikke bliver overbelastet.

- * Plads til 8 MB Ram, udvides v.h.a. SIMM-moduler.
- * Autoboot under 1,3 og 2,0.
- * Gameswitch.
- * Strømforsyning medfølger.
- * MiniSlots til fremtidige udvidelser
- * Floj design der matcher A500.
- * Overførselshastigheder
Read 750 kB/s, Write 450 kB/s

52 MB Quantum LPS	5995,-
- med 2 MB Ram	7395,-
- med 8 MB Ram	12995,-
105 MB Quantum LPS	8995,-
- med 2 MB Ram	10395,-
- med 8 MB Ram	15995,-

MultiEvolution



MultiEvolution er den hurtigste controller på markedet, har plads til 8 MB Ram, og er dette ikke nok, kan du bruge harddisken som Virtual Memory. Denne metode giver mulighed for f.eks. 100 MB Ram.

- * Plads til 8 MB Ram, udvides v.h.a. SIP-moduler.
- * Autoboot under 1,2, 1,3 og 2,0.
- * Harddisk og Ram kan slås fra v.h.a. mus/Joystick.
- * Kører under alle acceleratorkort.
- * Virtual Memory v.h.a. MMU.
- * Overførselshastigheder
Read 980 kB/s, Write 900 kB/s

52 MB Quantum LPS	5495,-
- med 2 MB Ram	6295,-
- med 8 MB Ram	9995,-
105 MB Quantum LPS	6995,-
- med 2 MB Ram	7795,-
- med 8 MB Ram	11495,-

GOLEM



Golem Combicontroller kombinerer hurtighed med fleksibilitet, 750 kB/s med Quantum LPS, plads til 4 MB Ram, og sokler til kickstart 2.0, gør dem til den mest alsidige på markedet.

- * Plads til 4 MB Ram, sokler til alle 4 MB.
- * Autoboot under 1,3 og 2,0.
- * Afbryder til Ram'en
- * Sokler til kickstart 2.0
- * Golem Backup-Software.
- * Gennemført bus og gameswitch
- * 2 Års garanti.
- * Overførselshastigheder
Read 750 kB/s, Write 720 kB/s.

52 MB Quantum LPS	5495,-
- med 2 MB Ram	6295,-
- med 4 MB Ram	7095,-
105 MB Quantum LPS	7495,-
- med 2 MB Ram	8295,-
- med 4 MB Ram	9095,-

HARDDISKE til A2000, Ring for priser og information.

Ring for yderligere oplysninger.

Bestil
vores
Katalog

NYHED

ACTION REPLAY

MKIII

A500 kr. 1199,-

Golem Turbo Board

68030/68882-16Mhz

2 MB 32-bit Ram

A500 kr. 6295,-

RAMUDVIDELSER

512 KB GoldenImage A500	395,-
512 KB m/ur og afbryder	340,-
MiniMax 512 KB A500	629,-
MiniMax 1.0 MB A500	1050,-
MiniMax 1.5 MB A500	1250,-
MiniMax 1.8 MB A500	1395,-
MiniMax 2.0 MB A500	1495,-
A2000 GoldenImage 2/8 MB	1995,-
A2000 2/8 MB Ramkort	1795,-

DISKETTEDREV

3,5" GoldenImage	999,-
3,5" GoldenImage m/track	1199,-
3,5" Drev med afbryder og gennemført bus	798,-
5,25" Golem Drev	1195,-
3,5" Drev m. afbryder, gennemført bus og track display	995,-

RW ELECTRONICS

Peter Bangsvej 125, 2000 Frederiksberg. Tlf 31 79 08 80.

BIG BUSINESS

Magic Bytes

Har du ikke altid drømt om at starte din egen atomvåben-industri? Det kunne da være morsomt, og som verdensbilledet nu tegner sig, er der vel masser af potentielle kunder i Mellemøsten og opland.

I Big Business får du alle de nødvendige faciliteter, og skal nu bare sørge for at få det til at løbe rundt. Når du har valgt, hvad du vil producere, er det bare med at gå igang.

For at producere f.eks. atomvåben skal man bruge en del ingredienser (spørg bare Saddam), og det er her vores salgsschef Fred Wedbetter kommer ind i billedet. Han holder styr på, om vi mangler noget, eller om vi evt. kan sælge til de andre.

De andre? Ah ja, jeg glemte vist at sige, at der er to konkurrenter, der gør ALT hvad de kan for at gøre livet surt for dig.

Din økonomichef, Jane Dough, bruger det meste af sin tid på at spille Pacman eller Baseball på sin PC'er, så du må selv ind og rode i pengeskabet, hvorfra du kan optage lån, se på dit regnskab, eller forsøge at overtage et af de andre firmaer.

Og må jeg præsentere produktionschefen, Percy LaFleur, der sørger for, at det hele løber rundt. Dr. Donald Density står for forskningen,



AMIGA - Her er et spil, der absolut ikke tager sig selv alvorligt!

og det er ham du skal bruge penge på, hvis du vil have et mere effektivt produktionsapparat eller et bedre produkt. Sjusker du her, kan det medføre problemer, og problemer med et atommissil er MEGET skadelige for din virksomheds omdømme...

Og så er der Jim Slick, som er... ja hvem er han egentlig? Han sidder på en bar med kufferten fuld af penge, som han bruger til øl, markedsanalyser, reklamer eller andet godt.

Du kan lave sabotage mod konkurrenterne på mange måder. Betal f.eks. en advokat, og hun vil sagsøge dem for alt mellem himmel og jord. Vinder du, er det fedt (du får en masse penge), mens et nederlag kan ødelægge din økonomi. Spillet forløber på den måde, at du har tre minutter til at få dine fem ansatte til at gøre det rigtige, og så er det tyratten. Herefter kommer du på auktion, hvor du kan byde på de forskellige ingredienser - det gøres ved at række hånden højere i vejret end de andre. Du behøver ikke nødvendigvis at have BRUG for råvarerne, men er der knaphed på f.eks. bly, kan du bruge dine penge til at slå de andres produktion i stykker.

Og endelig er der "prøv lykken", hvor en masse informationer fra telefaxen har mere eller mindre betydning. Af de mindre brugbare er: "Japan køber Philadelphia, alle er ligeglade", eller hvad med: "Din sexede sekretær tager på ferie. Du får mere nattesøvn end sædvanligt". Hmmm...

Big Business er altså lagt an på det humoristiske, og det lykkes også rimelig godt. Problemet er bare, at gameplayet i grunden er alvorligt nok. Man sætter sig altså lidt mellem to stole, og til sidst bliver humoren lidt anstrengt. Men stadig væk er det et godt spil - specielt hvis man er fuld!

Christian

Det nye i Fate er, at du ikke bare skal banke alle dem, du møder. Gennem et nuanceret menu-system kan du gøre præcis det, du vil med de forbi-passerende. Du kan fortælle vittigheder til tyvene, bruge din charme på de unge troldkvinder og overtale dem til at tage med på eventyr. Du kan skrué bissen på og ernære dig som landevejsrøver eller skatteopkræver. Hvis alt ser sort ud, kan du krybe sammen bag en busk eller betale dig fra blodstænk på tøjet.

Og meget mere. Man kommer langt med en velsmurt tunge i Fate, selv om vold også er en mulig levevej.

Handlingen ses i klassisk 3D, men meget bedre end sædvanligt. Man kan se folk og dyr på afstand og gå den anden vej i tide. Landskabet virker heller ikke så labyrintagtigt, som den slags plejer. Oveni kommer en komplet dag-og-nat cyklus med regnvej og den slags. Ovenover det hele driver skyerne uophørligt forbi.

Der er masser af interessante steder, bunker af trylleformularer og uhyggeligt mange objekter, men alt præsenteres logisk og overskueligt. Man kommer hurtigt i gang med Fate, men man bliver ikke færdig lige med det samme.

Jakob



AMIGA

Kr 299

Grafikken er flot og farverig. Den består hovedsageligt af stillbilleder med nogle ganske enkle sprites. Det hele er meget tegneserieagtigt. Lyden er der ikke meget af, men der er enkelte gode effekter. Spillet problem er, at det i den grad er præget af humor, for smilet bliver temmelig anstrengt, når en fabrik sprænger i luften, fordi underdirektøren som legede med tændstikker. Det er for meget af det gode! Men hvis man ellers ikke tager denne genre alt for seriøst, er dette spil absolut et underholdende bekendtskab.

Grafik	84%
Lyd	67%
Gameplay	74%

C64

Foreløbig kommer spillet ikke til 64'eren.

OVERALL
76%

CRIME DOES NOT PAY

Titus



AMIGA - Den Italienske gangster-familie.

"Officielt godkendt af Mafiaen" står der på et imiteret laksegl på æsken til Crime Does Not Pay. Og selvom det selvfølgelig bare er endnu et salgstrick, kunne der godt være noget om snakken. Plottet er i hvert fald amoralsk! Du har sikkert gættet, hvad spillet går ud på, men jeg skriver det alligevel: Overtag kontrollen med en

navngiven by, scor kassen og bliv borgmester.

Midlerne er cirka de samme, som dem du kender fra Godfather-trilogien og børnehaven. Afpresning, trusler og - i yderste nødstilfælde - vold.

Du kan enten vælge en kinesisk bande eller en original italiensk familie. Begge består af tre

medlemmer, der med joysticket kan ledes rundt i byen. Selvfølgelig er der Bossen, ham italienerne kalder for Gudfar, men du har også en lejemorder og en tiltalende ung kvinde at sætte ind. De tre karakterer har forskellige fordele og ulemper, så det betaler sig at skifte person en gang imellem.

Byens gader ses fra siden. Der er flere forskellige kvarterer med hver deres særpræg og masser af huse, der kan gennemses. Her finder du penge, kompromitterende oplysninger, diverse møgting, nøgler, koder til pengeskabe med mere.

De kompromitterende oplysninger er fede, hvis man gerne vil have pizzaskovlen under byens spidser. Lægen sælger lidt narko i fritiden, borgmesteren har haft et alkoholproblem, og ingen af dem er interesseret i at få sandheden frem. Det er sådan, man laver en god forretning.

Selvfølgelig er der skyderi i gaden af og til. Der er en del bøller og rivaliserende gangstere, der skal ekspederes, og så er der nogle strømere, der skal undgås. Med mindre du har noget på politichefen, altså!

Det lyder rigtig fedt, men det er lidt lunkent i praksis.

Man får let den fornemmelse, at magtfulde mænd med spaghetti mellem tænderne og bly under armhulene har presset spillet hurtigt gennem de sidste afpudsningsskaber og ud på markedet. Programmeringen halter og designet er for slapt. Det hele kører lidt for langsomt og hakende, og menuer og kommandoer kunne let være strammet op. Det her spil behøver du ikke at købe med mindre du får et tilbud, du ikke kan afslå.

Jakob

AMIGA - Pas på ryggen, fru!

AMIGA

Kr 375

Grafikken er rimelig pæn, men animationen og især scrollingen er lidt primitiv. Musikken er noget så sjældent som umusikalsk - i hvert fald nogle steder. Instrumenterne er gode nok, men folkerne fra Titus kan ikke bruge et bækkens på de rigtige steder! Gameplayet er trænet af halvdårligt design og programmering, men det kan blive ret sjovt, hvis du først får undersøgt byen og sat gang i tingene. Heldigvis kan du gemme din position på diskette.

Grafik	72%
Lyd	52%
Gameplay	56%

OVERALL
59%

C64

Spillet kommer ikke til Commodore 64.



ZONE WARRIOR

Electronic Arts



En figur løber rundt i en labyrint set fra siden. Han samler nogle ting sammen: Gidsler, nøgler, ekstravåben, energi og den slags. Andre ting skyder han. Der er lavet mange spil over det tema. Sikkert 10.000. Med Zone Warrior bliver det 10.001.

10.001 spil med stort set samme handling, men mange forskellige forhistorier. I Zone Warrior er det noget med krig i tid og rum.

Mennesket kæmper en hård kamp mod nogle Geeks fra en anden planet. Nu har Geeks'ene stjålet en tidsmaskine og er taget tilbage i Jordens fortid for at ødelægge dens fremtid. De har for eksempel kidnappet den hulemand, der opfandt hjulet. De har også spærret Cleopatra inde.

Som Zone Warrior skal du rejse i tid og rum (dvs. fem baner), befri gidslerne og myrde nogle end-of-level Geeks. Det skal du gøre som beskrevet i starten af anmeldelsen, men i en helt bestemt rækkefølge:

Først skal du befri de "menige" gidsler. Der kan være 10, der kan være 15, der kan være...

Så skal du befri hovedgidslet, finde hovedkvarteret og dræbe hovedgeek'en. For at

AMIGA Der ser dramatisk ud, men spillet er kedeligt.

komme ind de sidste steder skal du også finde nogle nøgler.

AMIGA K1 375

God, gløden men ensformig grafik er der masser af i Zone Warrior. Der er mange melodier, der hver især passer mere eller mindre til en bestemt tidzone. De er rigtig gode, men effekterne er ikke mere end middels. Gameplayet er desværre alt for langtrukket og arbejdssomt, selv om kontrollen med Zone Warrior er helt i top. Man løbet søgende rundt hele tiden, og en tyvsnorm kollisionsskærm gør det ikke nemmere, når man endelig finder noget. Det her spil minder for meget om et stykke ru lindebejde, der skal gøres, især fordi tingene ligget præcis de samme skædet hver gang.

Grafik	78%
Lyd	88%
Gameplay	42%

C64

Zone Warrior kommer ikke til denne computer.

OVERALL
50%

Man skal finde sig i meget som elf. Ikke nok med at den sidste fest blev lidt kikset (for meget sprut, en dårlig Disc-Elf, og et skænderi med den eneste lille elf, du virkelig bryder dig om, Miss Elf 834, den underskønne Elisa (du har et billede af hende i body-stocking) skred, da hun fandt dig med en anden, og på vej hjem fra festen blev hun bortført af "Necrilous den Ikke Særlig Finkle". Du er Cornelius ("Corny" blandt venner), og det er dig, der nu må drage ud for at befri Elisa.

På din højre hånd, har du stadig den ring hun gav dig. Den forestiller en mand, der piller næse, og ud af næsen kan den sende lildkugler mod alle Necrilous' venner. Du har ingen venner (ikke efter festen, forstås du!)



og må ene elf kæmpe dig igennem otte baner, fyldt med alskens snavs.

Det er bare ikke nok, Cornelius. Selvom det kan synes svært for dig at tænke (tømmer-mændene, du ved), så er du nødt til det. På første bane finder du f.eks. en skål med fuglefoder, der kan gives til en ugle. I sin glæde taber uglen, som du så kan give til en gammel indianer. Han vil så give dig en avis, som du skal give til den mand, der sidder på WC'et (der bliver ikke ledigt foreløbigt - du er da vel ikke dårlig, Corney?).

På den måde fortsætter din færd, og du må klatre op og ned af stiger og gå mange besværlige veje for til sidst (forhåbentligt!) at møde den store End-of-level-Bad-Bad-Trip-plebad-baddie. But it's a long and winding road...

Labyrinterne er ret store. De består af en masse gange, der enten går fra nord mod syd eller fra øst mod vest. Et kompas og en radar fortæller dig hele tiden, hvor din Zone Warrior er på vej hen, og hvor han er. Hvis du finder et kort, kan du scanne det for gidsellokationer, bygninger og nøgler. Med jævne mellemrum kommer der nogle Geeks, og dem kan du skyde med din kanon uden de store problemer.

Det kan godt være, at det lyder sjovt, men i praksis er din Zone Warrior mere stik-i-rend dreng end elitesoldat. Der er en turbo-funktion, men det er bare ikke nok. Spillet er en underlig kombination af marathont, forhindringsløb og orienteringsøvelser.

Der skal løbes hele tiden, og til sidst bliver man ligeglad med omgivelserne, der iverigt er meget ensformige. Man mister lidt energi, hvis man løber ind i en pig-fælde, men hvad? Den kan genvindes med de piller, der ligger rundt omkring i landskabet. Og selvom du lige har samlet dem op, kommer de tilbage, bare du forlader korridoren. Tsk, tsk...

Jakob

Helt uden hjælp er du nu ikke. Rundt omkring kan du finde forskellige urter, som kan blive vigtige, hvis du bruger dem rigtigt. Samtidig skal du nemlig tømme banen for "Pets", altså små uskyldige dyr med store uskyldige øjne, der uheldigvis er kommet mellem dig og fjenden. Når du har samlet de rigtige urter og har nok "pets", kan du besøge en af de små butikker. Her kan du ved at aflevere de rigtige urter og nogle pets, få en masse ekstra-ting, lige fra mere firepower til ekstra energi, rustninger og endda muligheden for at flyve.

Det, der virkelig redder spillet, er at det er så humoristisk. Køber man noget, bliver det ledsaget af et "Soigt til den herre med de afsindigt spidse ører!", og problemerne er også ret morsomme. På et tidspunkt er der f.eks. en bedstetør, der fortæller dig, at hun gerne vil have sine tænder igen - og lidt længere nede står synderen - med det bredeste tandsmil nord for



AMIGA - Mord og intriger spiller en fremtrædende rolle på dette krydstogt!

På det store hav sejlede Karaboudjan III - det stolte skib, der tidligere havde tilhørt den legendariske pirat, One-eyed Jack. Skibets tre dæk knagede stemningsfuldt. Hvad var det for en historie, de prøvede at fortælle? Var det deres holdning til, at Karaboudjan III var blevet købt af Niklos Karaboudjan, den stenrige magnat? Eller var det historien om, hvordan han havde inviteret 10 af sine bedste venner på krydstogt, herunder en kendt millionærsøn, en privatdetektiv og en præst?

Måske var det slet ingen af delene. Måske skulle lydene forstås som en ADVARSEL...

Du er med ombord. Og pludselig braser Niklos' butler ind i dinkahyt og fortæller, at Niklos er blevet fundet med en kniv i ryggen. Du trækker i morgenkåben og skynder dig efter ham. Men idet du bøjer dig ned for at undersøge liget, får du et slag i baghovedet, og da du vågner, har du ingen ide om hvem morderen er - eller hvor liget er.

Som en privatdetektiv fra tyvernes Frankrig (med en SVAG lighed med Hercule Poirot) har du 10 timer til at opklare mordet i dette interaktive grafiske adventure.

Du kan styre din flotte grafik-opdager rundt på skibet for at finde spor og forhøre de forskellige mennesker. Styresystemet er smart - men til tider også tåbeligt. Du styrer en cursor rundt på skærm billedet, og hvis der er noget at undersøge, skifter den til en lup, hvilket igen giver adgang til en række valg, fremkaldt ved venstre museknap.

Problemet er, at den eneste mulighed man altid har er "examine", og fordi en mulighed står opgivet, er det ikke sikkert man kan bruge den. Samtidig er der en masse ting, der ikke skal bruges til noget. Bruger man tid på at undersøge en stor reol, kan det meget vel være, at man ikke finder noget i nogen af de otte skuffer - ret frustrerende!

Den første person du snakker med, kan kun udspringes om ham/hende selv og mordet, men efterhånden som du får mere at vide, eller finder spor, dukker de op på din liste med anvendelige samtaleemner. Alle skal spørges om alt - og vel at mærke i den rigtige rækkefølge. For venter man med at spørge en person, er han måske forsvundet, så man ikke får de nødvendige informationer.

På dit armbåndsur kan du hele tiden se, hvor langt du er kommet. Spillet kører ikke i "real-time". Tidsfaktoren fungerer nærmest som et pointsystem, idet tiden går hver gang, man op-dager noget vigtigt. Det lyder smart, men hvis man har fulgt en forkert gren, mens der skete



CRUISE FOR A CORPSE

Delphine / U.S. Gold

noget vigtigere et andet sted, så sidder man FAST.

Der er desuden en del bugs. Til tider kan save-funktionen ikke bruges, nogen gange kan man ikke bruge spillet, nogen gange reagerer

cursoren mærkeligt og andre gange reagerer den slet ikke. Det er meget synd, at den slags fejl kan skæmme et ellers forrygende, fejende flot fedt-fedt fransk frækt farvefyldt funky flunkende spil, der på alle måder kommer til at sætte nye standarder. Grafikken er ekstrem (se Amiga-kassen), og der er mæser af atmosfære.

Problemet er, at et tekst-input ofte er at retrække frem for musestyring, specielt når man skal føre en samtale med spillets personer. Flere gange brændte jeg inde med nogle ledende spørgsmål, som jeg aldrig fik muligheden for at stille. Og det er irriterende, at man ikke får lov at bore og være et dumt svin, når de siger, at de "helst ikke vil snakke om det". Naturligvis vil de ikke det, men det har de bare at gøre. For det her drejer sig om mord, du. Know what I'm saying?

Det gør i hvert fald gulvbrædderne, der sikkert vil knirke mange år endnu - hvis skibet da ikke går ned ligesom spillet...

Christian

AMIGA (1Mb)

Kr. 375

Kig på skærm billederne. Knyt dig selv i tungen. Hop fire gange. Syng første vers af "Du gamle Mand". Og kig igen. Og tro mig, det er endnu mere imponerende, når man oplever det "live". Baggrunden er utrolig detaljeret - en rignub af farver, der grænser til det poetiske. Raoul er fantastisk animeret, når han læser, knæler ned, eller bare sletter ud mod skærmen med armene daskende langs siderne. På nogle skærme ændres perspektivet så Raoul går UD mod publikum, bliver større og større indtil man næsten er sikker på, at han tramper på en! Og indtønen er den floteste, der hidtil er set i et Amiga-spil. Lyden er også rigtig god. Flotte effekter (med bl.a. formentlige gulvbrædder og skingende måger), men musikken er for lav mende - den passer ikke rigtig til stemningen. De nævnte programmeringsfejl, spillets "bugs", og årsagen til, at dette ikke bliver et Gold Game. Men et klart HIT er det da blevet til!

Grafik 97%
Lyd 75%
Gameplay 82%

C64

Kommer desværre ikke til 64'eren.

OVERALL
89%



AMIGA - Kan DU udpege den skyldige?



AMIGA - Spillet oses af nostalgisk atmosfære.

AMIGA

Kr. 375

Its Fuuuuuukyyyyy! Grafikken er forbløffende klar, selvom der er en tendens til, at der kommer lidt for mange sprites på skærmen. Derfor har man heller ikke forsøgt at scrolle, men har lavet en hurtig "flick-screen", der virker upåklageligt. De forskellige puzzles er ret morsomme, uden at være særlig svære. Der er masser af se til, og det hele bliver akkompagneret af et passende soundtrack. Det er et HIT!

Grafik 89%
Lyd 82%
Gameplay 88%

C64

Ocean har ikke fortalt os noget om en C64-version, men vi kan jo håbe på, at der med tiden kommer en cartridge-udgave!

OVERALL
89%



Italien! Når man har fået dem fra ham, giver bedstemoderen til gengæld en klemme, som man kan sætte på næsen, når man skal forbi en troid, der står og prutter! Det lyder måske lidt sygt, men faktisk kan man ikke lade være med at grine, når man prøver at tale med den tandløse neve, og ikke kan forstå ham, fordi han taler med gummene.

Platformspl er der masser af - men der er kun få gode. Elf forstår at hæve sig over "nutte"-genren og derop, hvor man ikke kan lægge det fra sig. At det ikke bliver et Gold Game skyldes mest den manglende originalitet, men din spilsamling bør ikke være foruden denne titel. Du er Elisas eneste håb - og med de tegninger af hende, der er manalen, må du vist heller til at komme igang!

Christian

ELVIRA- MISTRESS OF THE DARK

Flair Software



C64 - Et af Elvira's mange "køledyr"...

9. oktober

Kære dagbog. Jeg er ved at finde ud af, hvad der er gået galt. Sir Eric, der tilbragte det meste af sin tid med at pleje sine interesser i Indien. Hun var alene på Killabrant, kun omringet af et par kønsløse flagermus, så der var måske ikke noget at sige til, at den her fyr Lord Beremond dukkede op.

Min tip-tipoldemor Emelda var gift med en aller anden kedelig fyr, Sir Eric, der tilbragte det meste af sin tid med at pleje sine interesser i Indien. Hun var alene på Killabrant, kun omringet af et par kønsløse flagermus, så der var måske ikke noget at sige til, at den her fyr Lord Beremond dukkede op.

Det var snavset. Han var en slags trolde-mand og kunne åbenbart det der med kvinder - i hvert fald inviterede Emelda ham til at bo der. De var grusomme. Når de ikke var ovenpå for at gøre grusomme ting med hinanden, var de nederunder for at gøre grusomme ting med bønderne - og til deres hjælp havde Beremond skaffet store styrker af onde væsener og dæmoner. Uheldigvis døde han af et vådeskud. Emelda var alene - og ondere end nogensinde.

Så da Sir Eric kom hjem, var han ikke just lykkelig. Markerne var nedbrændte, fæstebønderne var døde og en hob gobliner tisse-de i hans forhal. Og oven i det hele havde hans kone åbenbart taget skønhedslektioner fra Frankensteins brud.

Hun døde, men vil blive genoplivet i en nær fremtid. Den eneste måde at stoppe hendes genoplivning er ved at læse det pergament, der ligger i kisten med de seks låse. Men hvor er nøglerne? Og hvordan kommer jeg af med ridderne, goblinerne og de andre?

- Elvira

Må jeg præsentere Elvira, mest kendt for sine horrorshows, sin okkulte klædeform, en sygelig make-up og et par store, fyldige (fortsættes på side 82) - og nu altså også et adventurespil.

For det er naturligvis dig, der skal rydde op i slottet og finde de seks nøgler, der kan forhindre Elvira's for-moders i at vende tilbage i pomp, pragt og en ulidelig stank.

Selve spillet er bygget op om et kendt kon-

ELVIRAS KOGEBOG

Træt af lardagskylling og færdig-pizzaer (husk at fjerne plastic'et)? Næste gang du er alene hjemme kunne du da prøve med følgende retter...

Wind Locks:

Tag en fedtet orm og skær den i småstykker på en pande, mens du sauterer den. Tilsæt skiveskåret Blodred og fortsæt til det hele er blødt. Nu drysser du frøene fra en stinksvamp på, indtil det hele er koldt og styrer det hele til en god dej. Lav små runde kugler og tillad dem at størkne. Server med friske frøer

Maidens Turnover:

Tag to håndfulde blade fra et Jomfrutræ, og kog dem til du har en boblende, beskidt brun masse. Her-til en krukke honning, der skaber den karakteristiske søde smag. Blend 435 myrer og rør det hele rundt, indtil du har en lind, cremet muddet. Lav små firkanter og overtræk dem med edderkoppespid. Så er det bare 30 minutter i ovnen, og at pynte med fluesvampe.

Bon Appetite - og husk at vaske op!

cept, men da C64 som bekendt ikke har en mus, bruges joysticket i denne version. Skærmen består hovedsageligt af et billede, hvor man så kan klikke på de ting, der måtte have interesse. Omkring billedet er der nogle ikoner, dels til inventory og våben, dels til de almindelige ting, såsom "undersøg", "åben" etc.

Du starter ved indgangen til slottet, og be-giver dig langsomt ind ved at aktivere en ret-nings-ikon.

Når det kommer til kamp, får du et nær-bil-lede af din modstander, der hakker mod dig, og dit modspil bliver udført af en parade-ikon og en angrebs-ikon.

Maglen er vigtig. Hvis du finder de rigtige ingredienser, kan du møde Elvira i slottets køkken og hun skal nok blande noget sam-men til dig - det er så op til dig at bruge det rigtigt. Helt på bar bund er du nu ikke. Med i pakken kommer nemlig Elvira's "køgebog" med en række spændende retter. Spillet's humor er ret syg, men hvis man er tilpas af-sporet, er her en hel del sjov at hente.

De forskellige puzzles er ikke alle lige logi-ske, men som regel er de heller ikke for svære.

Christian

AMIGA

Kr 375

Uuuups! Vi havde helt glemt at dette spil faktisk længe har været ude Amigaen. Gameplayet er stort set det samme. Der er lidt flere monstre, og grafikken og lyden er glimrende med meget imponerende se-kvenser. Men problemet er stadigvæk de mange disketter.

Grafik	91%
Lyd	77%
Gameplay	81%

C64

Kr 349

Det er et meget flot spil, der her er blevet lavet. Grafikken minder meget om det, vi så i de glade Rod Pike-dage, med rigtig god brug af farve for at danne illusionen af et dystert middelalder-slot. Figurene kunne nu godt være bedre og mere varie-rede. Lyden er god, men desværre ikke brugt i så høj grad til underlægningsmu-sik. For det handler om atmosfære, og det er et godt spil. Synd er det imidlertid, at man hele tiden skal vende disketter.

Grafik	92%
Lyd	74%
Gameplay	78%

OVERALL
81%

OVERALL
77%

ROBIN HOOD Millenium



AMIGA - Arstideren skifter løbende. Her har anen smæket sig over Sherwood.

Robin Hood er jo enormt populær for tiden - takket være en glimrende film og en vis Bryan Adams. Det smarte ved Milleniums udspil er, at det IKKE er den officielle licens. Dermed har de ikke bundet sig til noget, og samtidig har de sparet en masse penge. Dem kan de jo så give til de fattige...

Handlingen, der adskiller sig både fra filmen og en hel del af de versioner, vi tidligere har set, rides på fortrinlig vis op af introen. Robin af Loxley sidder ved sit festbord sammen med sine ministre, og som de lystige mennesker de er, kaster de sig ud i en lystig folkedans. Men så sker det forfærdelige. Sheriffen af Nottingham kommer, og smider Robin ud af slottet. Så må Robin gå rundt i Nottingham for på en eller anden måde at få sit slot tilbage.

Selve skærm layoutet minder mest af alt om Powermonger - meget små figurer, der på fascinerende vis jager, spiser, drikker m.m. Synsvinklen er isometrisk, set skråt ovenfra, og Robin (en frisk og frejdig lille sprite) flækker mellem de forskellige skærme med forbløffende hastighed. Han begynder sig derhen hvor du vil have ham, og desuden har han syv ikoner, der blandt andet giver ham mulighed for at affyre sin bue, plyndre eller dele penge ud.

Hele tiden kan han kalde sin status frem, se hvordan han klarer sig og hvordan borgerne betragter ham - er han en skurk eller en helt? Spørgsmålet kan også afklares ved at snakke med nogen af de folk, der ellers går rundt. De vil kalde dig en sølle helt, eller vil tilgefrømlig hilse på dig - hvis du har nok popularitet.

Spilleområdet er ret stort, og det vil være en god ide at finde nogen af de smilende mænd, der kalder sig for dine lystige svenner. Det kan gøres ved at redde dem fra galgen, kæmpe mod dem og andet.

Hvis man vil have lidt overblik over hele området, kan man besøge troldmanden "Heme the Hunter", der til gengæld vil give dig en genstand, der gør dig i stand til at overskue hele området på en gang.

Robins muligheder er mangfoldige. Han kan øve sig med sin bue, sove i forskellige huse, snakke med folk, plyndre de tidligere ministre, skyde fjender eller venner... I det hele taget har han fuldstændig frihed, medmindre han bliver for upopulær, da borgerne så bare klynger ham op. Imens går tiden, drager angriber, årstiderne skifter og du kan forholde dig stort set som du vil - bare du får dit slot tilbage.

Det viser sig hurtigt, at dette ikke er særlig svært. Faktisk kan du bare, hvis sheriffen f.eks. bebuder en lov mod krybskytter, pille ham ned med en pil for derefter at styrte ind i slottet og rejse vindebroen. Det var det spil.

Men... så har du ingen venner, borgerne er lidt utilfredse, du har ikke oplevet noget, og hvad med Lady Marian? Der er masser at gøre, drager der kan skydes og andre problemer, man BØR løse, før man erobrer sit land tilbage. Hvad med at forbedre vilkårene lidt for de fattige bønder, der dermed også er mere villige til at gøre dig en tjeneste? Det er fri-

stende bare at stoppe, når man første gang har erobret borgen, men man føler sig snydt, fordi spillet er så meget større.

Styresystemet virker temmelig godt, og i modsætning til mange spil, der praler af at alle personer i spillet fører deres eget liv, så gør de det rent faktisk denne gang. Man kan få rigtig meget tid til at gå med bare at følge efter en bonde. Da jeg gjorde det, så jeg hvordan han listede rundt, sneg sig ind på en hjort, skød den, slæbte den hjem, satte den over bålet og hyggede sig med sin kone! Så er der noget ved det!!

Dialoget virker også godt. Man vælger bare at snakke med borgerne, og computeren finder selv på noget passende at sige. Var du ikke lige på borgen, da den sidste bekendtgørelse blev erklæret, kan du få de andre til at fortælle dig, hvad der blev sagt. Pas imidlertid på - plyndrer du en mand, råber han tit om hjælp, og så kommer soldaterne løbende!

Alligevel er en diskette ikke meget, og mon ikke mulighederne hurtigt bliver brugt op? Indtil da er det i hvert fald fascinerende...

Christian

AMIGA

Kr 375

Grafikken er som sagt enestående, med de små mænd, der alligevel aldrig bliver gnidrede og et par gode billeder - også når du dør. Der er masser af farve og atmosfære. Stemmningen bliver også understreget af lyden, der indeholder kirkeklokker, hornblæsere og middelalderlige melodier. Man savner en del af de bestanddele, der er med i bogen, men så længe det varer er dette spil et meget facinerende bekendtskab.

Grafik	91%
Lyd	80%
Gameplay	82%

OVERALL
82%

C64

Ingen har fortalt os om nogen C64 version.

THE BALL GAME Electronic Zoo

Er du ikke ved at være træt af opdigtede sportsgrene med tilhørende computerspil? Og især dem, der alligevel bare er fodbold på en lidt anden måde. Så er det vel nok heldigt, at The Ball Game slet ikke er noget boldspil, men et fiktivt brætspil, hvor kuglerne ligger helt stille, når de først er pumpet op.

To til fire spillere kan deltage, hver med deres figur: En underlig mand med en cykelpumpe og nogle dåser spraymaling.

De starter i hver deres hjørne af et bræt bestående af otte gange otte felter. Ensfarvede, vel at mærke, for The Ball Game har ikke meget med skak at gøre.

Til gengæld har felterne forskellige værdier. Om de giver 1, 2 eller 4 points ses ud fra et nummer eller en farve. Hvis en spiller vinder et felt, scorer han points for det, når spillet er sluttet. Den spiller der har flest points vinder.

Ejerskabet til et felt bekendtgøres ved hjælp af en oppustelig ballon. Sådant en efterlader din figur altid, når han går fra et felt.

Felter erobres lige så stille de første par træk, men så begynder det at ske noget. Dine figurer kan også hoppe. Når de gør det, efterlader de ingen ballon, men til gengæld farver de alle omkringliggende balloner. Den vilde kamp er begyndt!

Hvis en spiller hverken kan hoppe eller gå, bliver han nødt til at teleportere. Det koster 1 tele-point, men placer ham et andet sted på brættet, ved siden af et tomt felt. Hvis der ikke er sådan et sted, teleporteres han til næste bane. Når alle spillere har forladt en bane, tælles der points og vinderen belønnes med 1 tele-point.

Det er let at lære reglerne i The Ball Game, men det tager lang tid at blive rigtig god. De første af de 100 levels kan godt være lidt kedelige, men det er rigtig sjovt at kæmpe på de senere baner, der oftest er fyldt med huller - og ganske få 4 points felter... Heldigvis kan man starte næsten hvor man vil, så det er ikke noget stort problem.

Der er selvfølgelig også flere forskellige sværhedsgrader. På "meget let" rykker computeren med det samme, mens der bruges mere tænkning på "svær" og "latterlig". Så bliver det til gengæld også en udfordring at holde på ballonerne.

Jakob



AMIGA - Op til fire spillere kan dyste i dette originale puzzle-spil.

AMIGA

Kr 375

Der er ikke særlig meget grafik i The Ball Game, men det hele er stilfuldt og klart designet, så man er ikke et øjeblik i tvivl om, hvad der foregår. Et begrænset udvalg af kvalitetssamples udgør lydæppet, der desværre ret hurtigt bliver kedeligt. Men hvad gør det? Smaak en plade på og ryd spillet, for det er det, der betyder noget. Og spillet er godt udtænkt og underholdende. Du bliver bare nødt til at bruge hovedet lidt.

Grafik	71%
Lyd	70%
Gameplay	83%

OVERALL
80%

C64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Grafikken er forbløffende klar. Brættet er let at overskue og ballonerne er godt animeret. Lyden er begrænset og trættende i længden. Spillet er glimrende, og utroligt nok kører det væsentligt hurtigere end på Amigaen. I hvert fald på de letteste sværhedsgrader. Hvis du er til brætspil, så kan du roligt købe The Ball Game.

Grafik	71%
Lyd	71%
Gameplay	84%

OVERALL
83%

Din faste guide til de seneste konverteringer, billigspil og opsamlinger.



JAHANGIR KHAN SQUASH - C64

Krisalis
Bånd kr 169, Disk kr 249

Vi testede Amiga-versionen i vores september-nummer, og det resulterede i en flot OVERALL-karakter på 80%. Dengang skrev vi, at Krisalis ikke havde planer om en C64-version, men de ord må vi tage i os igen, for her er den jo!

Nu er squash måske ikke en sportsgren, man umiddelbart forbinder med vild dramatik og rå action, men hvad gør det, når det er så godt lavet? Grafikken er i sagens natur temmelig ensformig (og lidt farveløs), men spillerne er flot animeret. Lyden er heller ikke det store trækplaster - den gør hvad den skal, og ikke mere. Men heldigvis er man så opslugt af gameplayet, at man slet ikke har tid til at blive irriteret over den halvkedelige præsentation. Spillet er nemlig hektisk, og der er et realistisk "feel" over den måde, bolden bevæger sig på.

Det eneste problem er, at der ikke er særlig meget variation i spillet. På et tidspunkt bliver man træt af det, men gameplayets appel er heldigvis så grundlæggende, at man altid vil kunne vende tilbage til det efter et stykke tid - med fornyet interesse. Spillet leveret forhøjes også af, at der er en masse valgmuligheder ang. turnering, sværhedsgrad etc.

Krisalis har konverteret spillet til 64'eren uden at det er gået det mindste ud over spillets underholdningsværdi. Så også denne version fortjener følgende helheds-vurdering...

OVERALL 80%

JAMES BOND COLLECTION - C64/AMIGA

Domark
Bånd kr 169, Disk kr 295, Amiga kr 375

Bond-fans kan glæde sig over denne nye opsamling fra Domark. Kompilationen indeholder alle de tre spil, Domark til dato har lavet om den berømte mesterdetektivs meriter: Live and Let Die, The Spy Who Loved Me og Licence to Kill. Her er alt fra god, gammeldags racing-action og til moderne multi-level spil. Sidstnævnte repræsenteres



AMIGA - "The Spy who loved me" er med i hele to nye opsamlinger fra Domark: Super Heroes og James Bond Collection.

bedst af Licence to Kill, der uden tvivl er samlings-perle.

Tre spil er måske ikke det helt store, når man sammenligner med så mange andre kompilationer på markedet, men det er prisen til gengæld heller ikke. Og underholdningsværdien fejler ikke noget. Der er ikke den store originalitet i nogen af titlerne, men gameplayet fungerer fint, og æsken ser i øvrigt ret blæret ud. Køb den dog kun, hvis du ikke i forvejen har Licence to Kill.

OVERALL 78%

BETRAYAL - C64

Rainbird
Disk kr 295

68% var alt hvad det kunne blive til, da vi testede Amiga-udgaven af dette spil (maj-nummeret). Det var Christian, der anmeldte spillet, og hans konklusion var, at plottet var godt, men at det var elendigt udført.

Nu sidder jeg så her med C64-udgaven... Om plottet er godt kan måske nok diskuteres, men om



Betrayal - Rainbirds forræderi mod forbrugeren!

det er elendigt udført? Mon ikke!

Du er en ridder, der drømmer om at blive konge i stedet for kongen. Som altid er vejen til succes brolagt med andres ulykke, og det betyder bl.a., at du skal trampe på dine modstandere og brandbeskutte dine tilhængere. Du er oppe mod tre andre riddere, der har samme planer.

Det lyder sjovt, men lad dig ikke narre. Skærm-layoutet er uklart og svært at hitte rede i, kontrolsystemet er totalt forvirrende, grafikken grænser til det latterlige, hvilket lævrigt også gælder kollision-detektionen.

Betrayal kommer i en stor, flot æske - det er det mest positive, der kan siges om spillet. Men allerede i manualen begynder den uheldige kunde at lugte lunt: Den er usædvanlig rodet og upædagogisk opbygget - ligesom selve spillet.

Rainbird har opbygget et image som leverandør af flot og avanceret underholdning. Betrayal lever op til sit navn: Det er et forræderi mod firmaets egne kvalitetsprincipper - og mod alle dem, der køber spillet.

OVERALL 31%

SUPER HEROES - C64/AMIGA

Domark
Bånd kr 249, Disk kr 295, Amiga kr 449

Et af de vigtigste kriterier for, om et spil får succes, er identifikations-faktoren. Spilleren skal helst kunne identificere sig med den figur, der hopper rundt på skærmen. Det er derfor man ser så få spil, hvor hovedpersonen er en enlig mor fra Vade...

Nej, superhelte - det er sagen! Og i erkendelse heraf har Domark samlet 4 af slagsen (nej, det er ikke anmelderholdet vi taler om): The Spy Who Loved Me (også kendt som James Bond), Robocop, Last Ninja (det 2. spil i serien) og Indiana Jones (Indy III, actionspillet).

Det er jo fire hårdtslående herrer, så action er der nok af. Bond-spillet er ganske vist lidt af en skuffelse, og der er også stærkt delte meninger om Indy III (det er for svært og lidt ensformigt). Men Last Ninja 2 og Robocop er ægte klassikere!

Spilpakkens overordnede tema er lidt søgt, for hvad har de 4 spil egentlig tilfælles? Måske blot det, at Domark gerne vil tjene et par håndører på dem?

Spørgsmålet er, om samlingsens to gode spil opvejer de to dårlige. Set i lyset af den høje pris, må svaret nok være et: "Næsten".

OVERALL 69%

LICENCE TO KILL - C64

The Hit Squad
Bånd Kr 59

Mere James Bond!...

Der er delte meninger om filmen, men dette spil er uden tvivl det bedste af de mange programmer, der i tidens løb er lavet med James Bond i hovedrollen. Domark, der oprindeligt udgav spillet, har valgt den traditionelle opskrift med flere forskellige baner, der skal gennemføres i rækkefølge, før man når frem til sit mål. I betragtning af, at spillet indeholder seks baner, er det imponerende, at programmøren har forskånet spilleren for en langsom og multiload. Først skal der flyves helikopter, hvilket er et hurtigt overstået shoot'em up. Derefter fortsætter Bond til fods - den absolut mest vellykkede del af spillet. Du søger tilflugt bag mure og andre forhindringer, mens du skyder dig vej gennem fjendens lejesoldater. Det lyder uopfindsomt, men er faktisk meget spændende på grund af det taktiske element. Denne bane mindede mig om, da jeg som lille legede røvere og soldater...

Resten af spillet er også OK - de fleste baner er gentagelser af de forrige, men det er allsammen godt udført, og spillets enkelte dele hænger godt sammen. Grafikken er detaljeret og varieret, og lyden er heller ikke dårlig. Og bedst af alt: Det koster kun tre runde tyvere...

OVERALL 84%

THE THREE STOOGES - AMIGA

Mirror Image
Kr 169

Det hidtil dårligste spil i Cinemaware-serien er nu blevet billigere, men det er stadig ikke pengene værd. Spillet bygger på en gammel, amerikansk slapstick komedie-serie, der aldrig rigtig har slået igennem i Danmark. Og en dårlig licens bliver som bekendt ikke bedre af, at ingen har hørt om den.

De tre hovedpersoner skal samle penge ind for at redde et børnehjem fra at lukke. Indsamlingen sker gennem forskellige arcade-sekvenser såsom lagkage-kast og almindelig løben-frem-og-tilbage. På den måde består spillet af flere forskellige bestanddele, der har det til fælles, at grafikken og lyden er god, mens gameplayet højst er sjovt de første to gange man spiller.

OVERALL 60%

NU I HELE DANMARK:

GVP

Du kan nu købe GVP harddiske hos alle velassorterede forhandlere, og bemærk: til POSTORDRE PRIS!

Slimline model med støjsvag blæser og drev (Quantum LPS). Samtidigt kan du billigt indbygge 2, 4, eller 8Mb blot med nogle RAM moduler. GVP A500-HD+ har også indbygget Mini-Slot for yderligere udvidelser, der kommer til efteråret. Og så har GVP markedets hurtigste overførselshastighed!!



A500 52Mb Quantum..... 5999,-
A500 100 Mb Quantum..... 7999,-

A2000 52Mb Quantum..... 3699,-
A2000 100 Mb Quantum..... 5699,-

AMITECH

Joy Master

Automatisk mus & Joystick Switch

Joy Master er en automatisk omskifter imellem 2 joystick, mus og joystick, eller som markedets eneste: 2 mus!. Skifter automatisk ved tryk på museknap eller "fire knap". - Og så skåner Joy Master din joystick-port for slitage.



A500 version 229,- A2000/Atari version 269,-

**Multi
Gros%**

Oplysning for nærmeste

forhandler på tlf. 86 22 42 88

Professionel

lavpris



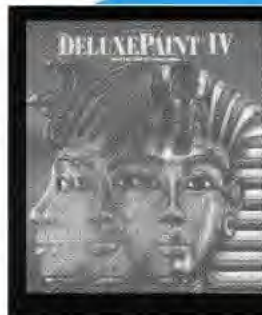
GoldenImage
MUS
med måtte
til landets
laveste pris

NU 195,-

GoldenImage
**HAND
SCANNER**

fra 2 til 64 GråToner
leveres med meget
omfattende tegneprogram

1.995,-



NYHEDER

*DeluxePaintIV
m/DeluxeVideoIII og
helt ny manual*

995,-

*Action ReplayIII
til Amiga 500 Kroner 1.195,-*

GVP AMIGAUDSTYR

Amiga 500 harddisk på 52Mb og med plads til hele 8Mb RAM	Priser 5.999,-
Amiga 2000 harddisk på 42Mb	3.699,-
Amiga 2000 harddisk på 52Mb og med plads til hele 8Mb RAM	4.899,-
Amiga 2000 Combo 22Mhz Accelerator kort bestykket med 68030, 68882 CoProcessor samt SCSI harddisk controller og med plads til hele 16Mb RAM	9.999,-



UTROLIGT - MEN SANDT!

Disketter, 880Kb NoName med formateringsgaranti, ved 100 stk	399,-
RAM udvidelse, AlfaData på 512Kb med ur og batteri backup til Amiga 500	349,-
RAM udvidelse, AlfaData på 2Mb med ur & batteri, CPU & Gary adaptor til Amiga 500	1.495,-
RAM udvidelse, 2Mb til Amiga 2000	1.695,-
Optisk mus, GoldenImage med måtte	395,-
Amiga 500 PLUS med Workbench 2.0 og 1Mb CHIPRAM	4.195,-
Diskettedrev GoldenImage 3.5" med gennemført stik og afbryder	995,-
Star LC-20 printer, 9 nåls, m/kabel+Dk man.	1.895,-
Star LC-200 farve matrixprinter, 9 nåle, m/kabel og dansk manual	2.695,-
Canon BJ-10e bubblejet m/dansk manual	3.410,-
Quickshot joystick med AutoFire	129,-
Ergostick Bathandle fra Wico	329,-

Alle priser er inklusive
moms men eksklusive
levering



GoldenImage
**MUS
PEN**
til landets
laveste pris
Før: 695,-
Månedens
Tilbud

NU 395,-



**AMIGA
2000**
Komplet med
skærm og dansk
tastatur, mus og
1Mb RAM
hukommelse

BANZHAF
datamedier a/s

Nordsjælland: Lyngby Torv 10, 2800 Lyngby, Tlf: 45 93 44 11 Fax: 45 93 44 07
Sydsjælland: Jernbanegade 7, 4700 Næstved, Tlf: 55 77 43 88 Fax: 55 77 46 88
Postordre Telefon: 45 93 44 11



Den søde juletid venter forude, og det samme gælder den årlige spil-over-svømmelse. Vi har kun een side at gøre godt med i denne måned, så lad os springe lige ud i det, for spaltepladsen slipper op...

THE GODFATHER

U.S. Gold har et tilbud til dig, og ifølge dem selv er det et af den slags, man ikke kan afslå. Fran-



cis Ford Coppolas store, Oscar-vindende film-trilogi kommer som computerspill!

Licensen har uden tvivl været en bekostelig affære for U.S. Gold, og i håb om at tjene nogle af pengene hjem, har firmaet foreløbig planlagt mindst to Godfather spil: Et grafisk adventure fra franske Delphine (holdet bag "Cruise for a Corpse" og "Future Wars"), og et actionspil. Sidstnævnte udkommer først, så lad os i denne omgang koncentrere os om det.

Spillet bygger på inspiration fra alle tre film. Når det ikke er blevet til meget mere end "inspiration", skyldes det at filmselskabet Paramount har forbudt programmerne at lægge sig for tæt op

ad filmenes handling. Grafikeren måtte ikke tegne figurer, der mindede for meget om skuespillerne. Og musikeren fik besked på, at han skulle holde sig langt væk fra filmenes berømte soundtracks! Den eneste direkte relation til filmene er altså spillets navn og titelbillede - og så forhåbentlig atmosfæren. Det sidste er vigtigt, og derfor har U.S. Gold gjort meget ud af grafikken. Efter hvad vi har set, er baggrundene ekstremt detaljerede og atmosfæriske. Grafikken er i det hele taget meget usædvanlig for et spil af denne type.

Hvad gameplayet angår, er alt ved det gamle. Spillet er bygget op som forskellige sekvenser (der altså IKKE bygger på scener fra filmen), sådan som det efterhånden er kotype med denne form for licenser. Der er de sædvanlige "Operation Wolf" baner, hvor du styrer et sigtekorn rundt på skærmen, der er de vandret scrollerende shoot'em ups - og så videre. Det bliver spændende at se, om den atmosfæriske grafik kan opveje det lidt bedagede gameplay.

The Godfather - actionspillet - udkommer i december til Amiga og C64.

HUDSON HAWK

Selv om (eller måske fordi?) den film har Bruce Willis i hovedrollen, er den blevet en af film-



historiens største fiaskoer. Det har dog ikke afholdt Ocean fra at lave et spil ud af historien om listetyven, der bliver sat til at

stjæle tre reservedele til Leonardo Da Vincis guld-maskine. Den er faldet i hænderne på et par bizarre storforbrydere, der har ambitioner om at eje universet. Du kender typen...

Filmen er totalt sidsyg (og rodet), og Ocean har da også valgt at holde spillet i en uhøjtidelig, tegneserie-agtig stil, hvor Bruce Willis nærmest er kommet til at ligne en karikatur af Nintendos lille, fedladne maskot: Mario.

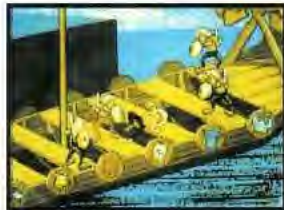
Det er en lighed, der går igen i gameplayet. Hudson Hawk spiller som et konsol-spil, og det behøver ikke være negativt. Især ikke når man tænker på, at programmerholdet, "Special FX", har gamle succeser som Batman og Untouchables på samvittigheden.

I dette spil skal du snige dig gennem 12 platform-baner på jagt efter de tre objekter, der kan sætte sving i hjulene på guld-maskinen.

Hudson Hawk udkommer omkring juletid til Amiga og C64.

HEIMDALL

Efter den evige sump af ninjaer og rumhuyere er det helt befriende at se et spil, der tager udgangspunkt i vores nordiske kulturarv. Det er Core Design, der nu vil gøre for computer-spillere, hvad "Valhalla" gjorde for tegneserie-folket.



Loke har hugget nogle af guderens våben (inklusive Thors hammer), og som en frisk ung viking med guddommeligt blod i årene er det din opgave, at skaffe dem tilbage. Den historie er der kommet et ret usædvanligt rollespil ud af. Synsvinklen er isomtrisk, hvilket vil sige at du ser omgivelserne skråt oppefra. Spillet indeholder masser af store figurer og monstre, der efter sigende skulle være usædvanlig flot animeret. Foreløbig har vi kun set skærm-billeder, men de første indtryk er lovende.

Spillet er fyldt med fælder, skatte og med hjælp af magiske runer kan du kaste diverse spells - hvis du altså har en præst i dit følge. Heimdall udkommer til Amiga i slutningen af november.

FORMULA ONE GRAND PRIX

Endnu et racerspil? Gab...

En ganske forståelig reaktion -

indtil man opdager, at det er Geoff Crammond, der har programmeret. Han startede sin karriere med "Revs" - et usædvanlig autentisk racerspil til Commodore 64, men de fleste kender ham sikkert bedre for "Stunt Car Racer", der uden tvivl er et af de bedste bilspil, der endnu er lavet. Og nu har Microprose fået lov at udgive hans seneste kreation - "endnu et racer-spil."



Spillet indeholder alle de sædvanlige ingredienser: 16 autentiske baner, valg mellem flere biler, kvalificerings-runde, pit-stops, mulighed for at følge ræset fra flere synsvinkler etc. etc. Af spillets lidt mere eksotiske features kan i flæng nævnes dejusterbare sidespejle, muligheden for at fin-tune sin bil, og et uforudsigeligt klima med pludselige regnskyl, så du må i pit efter nye dæk.

Mere interessant er gameplayet, og hvis vi kender Geoff Crammond ret, kan vi se frem til endnu en milepæl indenfor genren. Et spil med masser af køreglæde og realistisk "handling" af bilen. Måske et Gold Game? Vent og se - en anmeldelse er nært forestående!

Formula One Grand Prix udkommer til Amiga i november.

EYE OF THE STORM

Dette spil fra Empire bygger videre på den tradition, der blev skabt med spillet "Elite": Du flyver rundt i verdensrummet, hvor du enten kan transportere varer eller deltage i direkte kamp-handlinger.

Forskellen er bare, at dette spil indeholder et komplet økosystem! Handlingen udspiller sig omkring Jupiter, hvor der tilsyneladende svæver gigantiske hvaler frit omkring. Der er også hajer, planter, og fiske-stimer. Det virmer kort sagt med levende væsener, der hver især har deres eget adfærdsmønster. Nogle af dem er sky, andre ænses ikke dit rumskib, og atter andre er direkte aggressive. Og så lever de iøvrigt af at spise hinanden...

Den grafik vi har set, virker meget speciel og ret facinerende. Der er selvfølgelig tale om udfyldt vektor-grafik, og der er gode muligheder for selv at indstille detalje-graden i forhold til hastigheden.

Eye of the Storm udkommer til Amiga omkring jul.

AMIGA 2000



STOP OP OG LÆS!!

AMIGA 500 +
den nye kraftfulde
AMIGA model
leveres i dag med:

- 1 Mb RAM
- Kickstart 2.0.
- Workbench 2.0 med specielle 2.0 fonte.
- Nye manualer
- Ny smart front.

**INTRODUKTIONS
PRIS KR. 4.195,-**

AMIGA 500 1.3	3.695,-
AMIGA 2000	8.995,-
AMIGA 3000 fra:	21.350,-

Tilbehør til AMIGA 2000

3.5" Diskettedrev	995,-
XT-kit	3.495,-
AT-kit	4.695,-
Intern genlock	495,-
20 Mb harddisk	2.295,-
50 Mb harddisk	3.275,-
2 Mb RAM-kort	2.595,-
8 Mb RAM-kort	6.995,-
68030 ACC. kort	4.995,-

Printere

Star LC 20	1.825,-
Star LC 24-10	2.795,-
Star LC 24-200	3.395,-
Star LC 24-200c	3.995,-
Star LC 200 Colour	2.695,-

Leveres med 2 år's autoriseret garanti.

Matrix printere leveres med DK manual+kabel.

ABSOLUT

Printere fortsat

Star laser LS-8II

Den nye! 8 sider/min.

Og 1 Mb ram 8.535,-

MPS 1230 1.695,-

MPS 1550C 2.695,-

(MPS 1230 og 1550C er også til C64)

EFTERÅRS TILBUD CANON BJ10e BUBBEL JET Incl. fontpack



**KUN KR.
2.995,-**

Leveres med printer
driver til AMIGA

Joystick

The Arcade	260,-
The Boss	179,-
Red Ball	295,-
Super three way	345,-
Super Pro Autofire	295,-
Quickshot Apache 1	125,-
Quickshot Python 1	
TURBO III	178,-
Quickshot Maverick 1	225,-
Quickshot Trådløs	
2 stk. i pakke	495,-
Bat Handle	295,-

ALFA DATA Diskdrev

3.5 Med afbryder og gennemført bus 995,-

Qtec 5.25" diskdrev

Tænd/sluk bus 1.595,-

Commodore slimline

3.5" diskdrev 1.095,-

Disketter

Basf 3.5"	99,-
Basf 5.25"	78,-
Esselte 3.5"	99,-
Esselte 5.25"	46,-
Esselte 5.25"	
DD/DS, 100 stk.	395,-

Monitorer

Commodore 1084s	2.995,-
Philips 8833-II	2.399,-
Philips monocrome	1.095,-

Alle monitorer leveres m. kabler.

Harddisk

Commodore A590

20Mb. med mulighed for 2Mb RAM udv.	3.495,-
RAM pr. stk. 512Kb	295,-
GVP 42Mb harddisk	5.495,-
GVP 52Mb harddisk	5.995,-
GVP 105Mb harddisk	8.995,-
1Mb RAM moduler	600,-
Multievolution 52 Mb HD	5.495,-
Multievolution 105 Mb HD	6.995,-

Autoriseret GVP forhandler.

Indstikskort A500

DMA-Port forlænger	195,-
DMA-port expander	585,-
Action Replay MK 3.	1.195,-

AMIGA

Musik & Lyd

Amitech sampler	795,-
Datel Midi interface	695,-
Alcotini sound sampler	795,-
Audio Master III	745,-
Intersound	895,-

Tilbehør

Amiga TV modulator	295,-
mousemåtter	78,-
Mousemaster joystick-	
mus omskifter	395,-



A10 stereohøjttalere til alle Amigamodeller	385,-
Støvlåg til A500	150,-
Philips TV-tuner	995,-
Boot Selector	98,-
Kickstart omskifter	295,-
Multiplayer kabel 2m.	195,-
Diskbox 80 stk. 3.5"	89,-
Diskbox 100 stk. 3.5"	110,-
Diskette taske 10 stk.	129,-
Diskette taske 20 stk.	185,-

CDTV

Commodore's nye interaktive multimedia system, er den geniale kombination af knivskarpe billeder og krystallklar CD lyd. CDTV systemet er som skabt til undervisning, informationsøgning og underholdning. De mange tilslutningsmuligheder og den enorme kapacitet (Op til 550Mb pr CD).

Kom ind i vores butik eller ring og hør nærmere på alle de spændende muligheder, der åbner sig i den utroligste CDTV verden.

INTRODUKTIONSPRIS 6.495,-

IC Kreds

Gary 5719	175,-
Denise 8362	360,-
Paula 8364	460,-
Agnus 8371	260,-
Agnus 1Mb	
Chipmem 8372	260,-
8520	125,-
68000	155,-
Kickstart 1.2	250,-
Kickstart 1.3	250,-
Hybrid Video	165,-

Alle reservedele til Commodore

Kommunikation

Supra 2400 B Modem	1.195,-
Supra 9600 B Modem	1.995,-
Mini modem	1.495,-

RAM udvidelser



A501 Commodore 512Kb RAM udvidelse	395,-
ALFA Data 512Kb RAM udv. Med ur + afbryder	399,-
ALFA Data 2Mb RAM udv. Med GARY Adp., ur og afb. Uden RAM	798,-
ALFA Data 2Mb RAM udv. Med GRAY Adp. RAM, ur og afbryder	1.495,-
AdRAM 560 2Mb Udbyg- gelse til A 540. Med RAM	2.695,-
AMIGA 1000 1.5Mb RAM udv. Insider II, leveres uden RAM	2.395,-
AdRAM 540 4Mb udvidelse med GARY adaptor, leveres uden RAM	1.495,-

Video/Grafik

Håndscanner	2.495,-
Videon 3.0	3.795,-
Digipaint 3.0	1.595,-
Digiview 4.0	1.895,-
Professional Page 2.0	2.995,-
Professional draw 2.0	1.995,-
SHARP JX 100 A5 farve scanner med scanlap software	7.995,-
Deluxe Paint 4	999,-
Pagestream ver. 2.	2.495,-

DELUXE PAINT IV

Den nye forbedrede udgave af verdens bedste tegneprogram. Nu også mulighed for tegning og animering i HAM.

PRIS KUN KR. 995,-

Bruger- programmer

Interword	695,-
Interspread	695,-
Diskmaster	545,-
Wordperfect 4.1	1.995,-
Superbase	495,-
Amiga Budget	495,-
Amiga Tips3/Lotto	495,-
Quarterback Tools	695,-
Quarterback Vers. 4.2	595,-
Amiga Comal	995,-
Interasm	895,-
Lattice C 5.10	2.395,-
Maxiplan Plus	1.395,-

Mus & Trackball

Mega mouse 200 dpi	295,-
ALFA Data Trackball 200 dpi	495,-
ALFA Data Trackball 200 dpi Kan bruges som Joystick med autofire på C64	695,-
Optisk mus 300 dpi	595,-
ALFA Data mus 280 dpi Lev. med måtte og holder	395,-

Vi forbeholder os retten til at ændre priser og specifikationer uden varsel.
Alle priser er inkl. moms

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.

Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50



Poulsen Computer Center

CENTERAFDELINGEN

City 2, Plan 3
2630 Tåstrup

Telefon 42 99 09 77
Fax 43 71 09 77



Brevkassen er tilbage med den sædvanlige blanding af debat, spørgsmål, tips og vittigheder.

Ved Søren Bang Hansen

MAILBOX

PD løser pirat-problemet

Jeg er en 14-årig dreng, der er blevet enig med min Amiga om, at piratkopiering er noget skidt. Tit og ofte har jeg selv tænkt på, hvordan det må være at sidde og programmere på et spil/program i mange måneder, og så en uge efter ser man det som piratkopi.

Men hvad skulle jeg gøre - jeg havde jo ikke råd til at købe så mange originale spil?

Så skete det lykkelige, at jeg opdagede en helt ny side af Amiga-markedet: Public Domain og share-ware! Hvor er det dog fedt at sidde og finde nye, spændende PD-programmer på listerne. PD-software er rigeligt for mig til at stoppe hullerne mellem køb af dyre originalspil/programmer!

Anders Kusk

Ja der findes jo et skatkammer af gode PD-spil og programmer, der i mange tilfælde er på højde med de programmer, man ellers må betale for i dyre domme. Et godt supplement til originalt software - og måske en afløser for piratkopierne?...

Kryptiske fejl-koder

Hermed vil jeg gerne viderebringe et par små tips og tricks til alle Amiga-ejere.

Hvis CapsLock lampen på tastaturet begynder at blinke under kold- eller varm-start, så er det en fejlmeddelelse. Her følger oversættelsen:

- 1 blink - ROM-checksumfejl.
 - 2 blink - RAM-fejl.
 - 3 blink - Den interne timer i tastaturet løber forkert.
 - 4 blink - Kortslutning i tastaturmatriks'en.
- Farverne på skærmen ved kold-

og varm-start har også en betydning:

Mørkegrå - Processoren arbejder korrekt.

Lysegrå - ROM-checksummen stemmer.

Hvid - Tilstrækkelig RAM til at starte systemet (mindst 256 K Chip-RAM, og, hvis tilstede, mindst 256 K Fast-RAM).

Gul - Softwarefejl opstået før Guru er installeret.

Grøn - Fejl i Chip-RAM.

Rød - Fejl i ROM-checksum.

Blå - En af hjælpe-processorerne er defekt.

Da jeg selv har haft problemer med mit tastatur, gik jeg på jagt efter oplysninger om, hvad blinkeriet betød, og disse viderebringer jeg hermed til interesserede.

Her følger desuden et lille tip til brugere af Superbase Personal:

Jeg har i forbindelse med opbygningen af mit pladearkiv været irriteret over, at jeg ikke kunne få en fortløbende nummerering af samtlige plader, således at jeg let og hurtigt kunne se, hvor mange plader der er i hele systemet eller dele deraf. Jeg har efter megen syslen fundet på følgende:

Jeg laver et konstant felt med værdien "1" ved navn f.eks. "Tæller". Dette gøres ved at oprette feltet på normal måde som numerisk felt med en længde på 4 cifre MEN med en kalkuleret værdi på "1". Dette medfører, at der automatisk fremkommer et 1-tal på dette felt i hvert individ. Når jeg så vil vide, hvor mange individer der er i en fil, vælger jeg "Forespørgsel" fra Proces-menuen. I det skema, der fremkommer her, trykker jeg på Rapport-knappen, hvorpå jeg i det nye skema vælger feltet "Tæller" og derefter "Sammentæll". Når jeg så har trykket OK et par gange, starter sammentæll-

lingen i den valgte fil, og der fremkommer et tal, der angiver det totale antal af individer i filen. Her skal lige indskydes, at det er en fordel kun at vælge et aktivt felt, nemlig "Tæller", da dette speeder processen ganske væsentligt op.

Det lyder måske indviklet, men det virker. Hvis du ikke kan finde ud af det efter min beskrivelse, så kig i din Superbase manual side 2-74 ff.

Holger B. Fink, Esbjerg N.

På læsernes vegne siger vi mange tak for tippen! Men tak er som bekendt kun et fattigt ord, og derfor supplerer vi med en spil-præmie, der netop i dette øjeblik er på vej mod Esbjerg...

Dårlig billedkvalitet

Det var dog sørens (undskyld Søren) så godt det her blad er blevet, efter at I har ændret på Gameplay. Det er blevet fantastisk! Hvis man overhovedet skulle klage over noget i Gameplay, så skulle det være, at I godt kunne gøre lidt mere ud af billedernes kvalitet. Det er fandme uhyggeligt. Sig mig, kan I ikke finde ud af at indstille en monitor?

Lars Andersen, Fredericia

Vi er også selv ret tilfredse med det nye "look" i spilsektionen, selvom der selvfølgelig stadig er et par ting, der skal forbedres. Du nævner selv billed-kvaliteten, >

Den brede appel

Som fast læser af DNC har jeg tit og ofte møret mig over den debat, de enkelte artikler og sammensætningen af stoffet forårsager.

Jeg synes det er komisk, at folk vil have flere spilanmeldelser, flere anmeldelser af "seriøse" programmer, flere artikler om diverse hardware osv. osv. Lad mig sige til jer, der rider jeres egen kæphest: Danmark er et lille land, og betingelsen for, at vi kan have et godt, dansk-sproget computerblad om vores allesammens yndlingscomputer er, at det er bredt og tiltaler et bredt publikum. Personligt gider jeg ikke læse spilanmeldelser, men jeg kan da godt se, at de giver bladet en stor cirkulation. Samtidig vil jeg sige til jer, der hovedsageligt er med på den med computerspil, at I måske en dag bliver trætte af at zappe aliens, og så vil I glæde jer over det mere "seriøse" stof.

Jeg vil også gerne takke for printer-testen i nr. 6, som jeg læste med stor interesse. Faktisk resulterede artiklen i, at jeg købte en PMS 1270, og jeg er meget begejstret. Jesper havde ret i alt, hvad han skrev - måske med undtagelse af hans kommentar om manualen (teksten er god nok, men tegningerne er så godt som ubrugelige).

Jeg havde i forvejen en MPS 1500C printer, og hermed opstod et problem: Det er besværligt at skifte stik hele tiden, og det er heller ikke særlig sundt for kontakterne. Så til alle jer, der anskaffer jer en ekstra printer har jeg dette råd:

Samtidig med mit køb af "blæksprutten" købte jeg hos Alcotini en "Data transfer switch" til ca. 300 kr. Man sparer slid og besvær, og skifter mellem de to printere med et enkelt drej på en kontakt!

Simon Søgaard, Århus C

og jo - vi kan faktisk godt finde ud af at indstille en monitor. Problemet ligger et helt andet sted.

De fleste af de skærm-billeder, du ser i vores spil-anmeldelser (og i resten af bladet for den sags skyld) er nemlig slet ikke fotografier i gængs forstand. Som du måske ved bliver bladet lavet ved hjælp af Amigaer, og det gælder også spillesektionen. Ved hjælp af et "Action Replay II" modul "fryser" vi skærm-billederne ned på en diskette, hvorfra de kan lades direkte ind i vores desktop publishing system. Det betyder, at kvaliteten i de fleste tilfælde bliver helt perfekt, så de billeder du ser i bladet svarer 100% til, hvordan spillet ser ud på skærmen.

Når enkelte af billederne er knap så vellykkede skyldes det, at ikke alle Amiga-spil kan "fryses" på den måde (det samme gælder selvfølgelig alle C64-spillene). I de tilfælde er vi henvisst til at bruge de papirbilleder og dias, som softwarehusene sender os - og de er desværre ikke altid af bedste kvalitet.

Grafik og gameplay

Med hensyn til diskussionen om gameplay i Amiga-spil, så synes jeg det er forkert at betegne Amigaen som en computer med grafik og lyd i top, men hvor gameplayet savnes.

Jeg er enig i, at spil som Space Ace, It Came from the Desert, Lost Patrol osv. mangler gameplay, men der findes også utroligt mange fede spil. Tag bare Lotus Esprit, Turrican 1-2, Wings og Z-Out, hvor gameplay, grafik og lyd er kombineret suverænt!

Der er mange C64-ejere, der siger at spilleglæden er den samme på C64 og Amiga. Jeg mener at spilleglæden stiger væsentligt, hvis et spil er fyldt med god grafik og lyd. Det giver en bedre atmosfære og intensitet. Hvem kender ikke fornemmelsen af at blive "suget" ind i skærmen?

Hvis der, f.eks. i et adventure, hvor gameplayet er det samme på begge computere, er god grafik på Amiga og elendig grafik på C64, så ville jeg helt klart foretrække Amiga-versionen.

Dette er ikke ment som en nedværdigelse af 64'eren (den er stadig en god computer, selvom den er gammel), men jeg vil godt sige, at den der mener, at gameplay er en mangelvare på Amigaen, de er gået galt i byen!

Men igrøv behøver der jo ikke nødvendigvis at være fed grafik i et spil for at skabe et godt gameplay. Af eksempler på dette kan nævnes New Zealand Story, Wings of Fury, og selvfølgelig Tetris.

I hvert fald tror jeg, at de frem-

Et blad er for lidt

"I am forced into speech because men of science have refused to follow my advice..."

Dette er den første sætning i H.P. Lovecrafts historie "At the Mountains of Madness", og den kan meget vel bruges til at beskrive min situation - hvis vi altså forudsætter, at "men of science" er DNC's redaktion (en absurd tanke?), og at "my advice" er de breve, jeg tidligere har skrevet til bladet, men som i (u)vej af hvilken grund) har valgt ikke at trykke.

Grunden til at jeg nu ser mig nødsaget til at sende endnu en appel til jeres bedrøft(?) jeg: Bladets kvalitet er simpelthen raset ned. Et faktum, som jeres nye layout og smarte pastel-farver ikke kan ændre på.

Kort sagt: Et blad er for lidt! Der må og skal udgives to forskellige blade - et seriøst og et spilblad. Og kom nu ikke med de sædvanlige undskyldninger om papirpris, kartoffelkur og andet økonomisk bavl, da jeres økonomi må være blevet meget bedre på det sidste (flere læsere, flere annoncer og næsten monopol på det danske computerblad-marked).

Et andet klagepunkt er jeres over-moraliske holdning til piratkopier. At læse svarene i Mailbox er så snart værre end et bønnemøde i Indre Mission (og det må være slemt). Let's face it: Piratkopiering er lige så nemt at stoppe som smugling ved grænserne, det vil sige umuligt. Den eneste måde at ændre dette på er ved en prisharmonisering (jeg lyder så snart som Erhard Jakobsen). Intet fornuftigt menneske ville fræse til Tyskland efter billige bajere, hvis de kun var 10-20 øre billigere end herhjemme. Det samme gør sig gældende for piratkopiering. Hvis jeg kunne få f.eks. superspillet Killing Cloud (78 procent?) Skam dig Jakob!, eller lignende kvalitets-produkter for omkring "en hund", ville jeg ikke have haft en kopi.

Jesper Nørregaard, Lyngby

Angående dit forslag om at splitte bladet op i to, vil jeg bare sige: Det har været forsøgt flere gange (Amiga Interface og Games Preview, COMPUTER og Computer ACTION...), og du vil havde set disse bladets oplagstal og kendte udgifterne ved bladdproduktion, ville du indse, at det du kalder "økonomisk bavl" faktisk er den skinbarlige sandhed. Det kan simpelthen ikke betale sig!

Selvfolgelig ville det være muligt at gøre flere læsere tilfredse, hvis vi lavede et rent spilblad og et rent seriøst blad.

Og vi kunne gøre endnu flere tilfredse, hvis vi lavede 8 blade: Et om actionspil, et om C-programmering, et om adventurespil, et om Public Domain, et om demo-programmering på 64'eren...

Sagen er at folk har forskellige interesser, og hvis vi fuldt ud skulle tilfredsstille alle vores 238.000 læsere, blev vi nødt til at trykke 238.000 forskellige blade! Vores opgave må være at sammensætte et blad, der kan tilfredsstille det bredest mulige flertal. Det gør vi bl.a. på baggrund af læserundersøgelser.

Jeg synes heller ikke, at din holdning til piratkopiering er særlig realistisk. Det er nemlig mere et MORALSK end det er et ØKONOMISK spørgsmål. Hvis Killing Cloud kun kostede 100 kroner, ville det måske nok sælge i flere eksemplarer, men de mennesker der principielt synes at piratkopiering er okay, ville stadig kopiere det. Det vil de gøre i al den stund, at et originalt spil er dyrt end en tom diskette. Det er altså først og fremmest en holdningsændring, der er brug for.

Poppede spil-anmeldelser

Jeg har været med på computerfronten siden 1984, og startede ligesom så mange andre med en VIC 20, for derefter at skifte til en 64'er. Og nu sidder jeg altså med en Amiga. Det er der i grunden ikke noget usædvanligt i. Det usædvanlige ligger i, at for godt et halvt år siden tabte jeg fuldstændig interessen for alt, hvad der havde med computere at gøre.

Men så her, 6 måneder senere, fik jeg øjnene op for det igen, og er nu besat som aldrig før! Jeg købte derfor jeres nyeste nummer for at kikke lidt på, hvad der ellers rør sig i computer-verdenen i øjeblikket. Oh Gud! 512kb ram til kun 348 kr. Og hvin-hyl: 100 no-name disketter til 449 kr. For slet ikke at tale om et 3.5" diskdrev til 900 kr. Sådan kunne jeg blive ved. Det eneste, der ikke er faldet i pris, er vist spillene, men modsat mange andre vil jeg ikke brokke mig over priserne på dem.

Jeg købte F19 Stealth Fighter sidste år. Godt nok måtte jeg slippe 400 kr, men prøv at se hvad jeg fik for pengene: Kort, keyboard-overlay, kæmpe manual og mange, mange timers spændende flyvning. Jeg må sige, at de penge er givet rigtigt godt ud.

Selvfolgelig var jeg også med på den der cracker-bølge, men jeg blev træt af at sidde og gætte mig frem til, hvordan man nu skiftede våben - og så videre.

Og helt ærligt: De fleste har nu råd til at købe spillene originalt. Hvor mange penge kan man ikke fyre af i løbet af en tur i byen en lørdag aften! Så jeg tvivler på, at prisen er så stort et problem, som mange prøver at gøre den til, i øvrigt er softwarehusene flinke til at udgive forskellige spil-opsamlinger.

I kommer nok ikke uden om lidt kritik, desværre. Jeres spil-anmeldelser er tit lidt for poppede. Anmelderen skal absolut prøve at være så morsom som muligt, og det kan faktisk godt være lidt anstrengende at læse. Jeg foreslår jer at lægge stillen en anelse om. Der skal selvfølgelig være plads til humor, men ikke på sådan en plat måde, som i fremstiller den...

Nå, nu skal det hele heller ikke være negativt, for jeg giver jer ret i, at det er en stor force for jer, at I er uafhængige. Jeg kan meget vel forestille mig, at de engelske blade "pynter" lidt rigeligt på resultaterne i deres anmeldelser. Se for eksempel testen af Hydra i Amiga Action - 70% i OVERALL. Men der er jo også en hel del reklame for spillet, så jeg kan godt se, at anmelderne må føle sig presset...

Men altså, selvom i sommetider bevæger jer i udkanten af computer-området, og i som personer fremhæver jer selv lidt for meget, så er jeg godt tilfreds med bladet. Ellers ville jeg vel heller ikke have købt det siden dengang i havde en to-siders anmeldelse af Infiltrator, og Claus var ved at brække sig over Gerry the Germ (sentimental, sentimental).

Jakob F. Lauridsen, Herning

Først vil jeg ønske dig velkommen tilbage i computer-verdenen! Jeg er selvfølgelig ked af, at du ikke bryder dig om tonen i vores spil-anmeldelser. Vi vil meget gerne høre, hvad andre læsere synes om den ting. Er vi for "poppede"? Er der for meget "flap" i anmeldelserne? Foreløbig tyder læserundersøgelser på, at de fleste er glade for vores sprog-tone, men vi er selvfølgelig altid åbne overfor kritik, og det kan da godt være, at vi af og til går lidt for vidt. Skriv ind med konkret kritik!



Hver måned præmierer vi de bedste, sjoveste, mest originale og mest nyttige indlæg med masser af nye spil! Så hvis du har meninger, reaktioner på andre breve, vittigheder til "Hjernet", spørgsmål, svar, eller andet, som du mener det er værd at uddelelige på disse sider, så skriv til:

MAILBOX
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K

tidige spil på Amigaen bliver værd at vente på, når man får lært at udnytte maskinen bedre. Spille- ne til C64 er jo også blevet betydeligt bedre med årene.

Anonym

De engelske blade stinker!

I DNC nr. 7/8 skrev spilredaktøren en leder om de engelske spilblades anmeldelser af spil, som fik højere karakterer end de burde have. Og hvor har den spilredaktør dog ret. De engelske spil-anmeldelser stinker!!!

Et eksempel: I det engelske blad "Computer + Video Games" var forsiden et billede af spillet Shadow Warrior. Inde i bladet fik spillet en OVERALL på 93% + prisen "C+VG HIT!". Det Nye Computer gav spillet en OVERALL 63%. Behøver jeg at sige mere?

De annoncer, der var i samme blad, var mærkeligt nok for stort set de samme spil, som var anmeldt i bladet. Ingen af spillene fik en negativ anmeldelse, vel at mærke.

Et nyt eksempel: I bladet "CU Amiga" anmeldte man The Plague, som også lå på den medfølgende demo-diskette. Spillet fik 83% i OVERALL, men i omtalen af spillet virkede det som om, anmelderen kun havde testet halvdelen af første runde. Og skærm-billederne var også kun fra halvdelen af første runde. Jeg har en mistanke om, at anmelderen kun har testet spillet ud fra demo-disketten!

Så hør her alle spille-folk: Hold jer LANGT væk fra de engelske blade, de er ikke pengene værd! Martin Nielsen, Silkeborg

Der er mange eksempler på disse utroværdige anmeldelser. Det er igrøv meget sandsynligt, at anmelderen i "CU Amiga" kun har set en lille del af spillet. På de udenlandske blade er det nemlig helt almindelig praksis, at man "anmelder" et spil på baggrund af en mindre demo, som spiller-mæt har flippet sammen til lejligheden.

Skån forhandlerne

Først vil jeg lige henvende mig til Jesper Nemholt fra Århus (jf. brevkassen i nr. 4/91). Du har været meget uheldig med dine computerindkøb! Jeg tror nok, at hvis jeg var dig, havde jeg kontaktet forhandleren eller, endnu bedre, importøren af mit keyboard.

Jeg er langt fra ekspert nok til at kunne udtale mig om, hvilken løsning du skal vælge, men set i lyset af, at du har et meget specielt problem, synes jeg du slår lige lovlig hårdt ned på de sælgere, der ikke ved så meget om lige dit problem, men som alligevel forsøger!

◀ Det skal selvfølgelig forstås på den måde, at hvis en sælger er på "afveje" og forsøger at sælge dig noget på forkerte oplysninger, så er der intet i vejen for at jorde ham. Sælgere må efter min bedste overbevisning ikke udtale sig om noget, de ikke har tilstrækkelig viden om.

Handler det derimod bare om at "jorde forhandlerne", som Stefan fra Ambro foreslår (jf. brevkassen i nr. 7-8/91), så er det jo ikke noget problem: Sæt dig grundigt ind i et eller andet, mos ned til "offeret" og fyr løs!

Ja, jeg er til daglig sælger - ikke af computere, men alligevel føler jeg, at man ridser tingene lidt for hårdt op. Udviklingen styrter jo afsted på bedste beskub. Skulle forhandlere af hard/software virkelig kunne nå at følge med og sætte sig ind i alt, for at redegøre for ethvert problem de måtte blive stillet overfor? Det vælter ind på markedet med alt mellem himmel og jord. Skulle en forretning med måske en 5-6 ansatte kunne klare dette? Jeg tror det næppe, og hvis der endelig findes en specialforretning, der kan svare på alt, tror jeg også kunden kommer til at betale for det - mere end rigeligt!

Men hvor meget skal forhandlerne så sætte sig ind i tingene? Nok til at fortælle om, hvad produkterne kan - i hovedtræk! Jeg er da godt klar over, at man kan risikere at rende ind en Karl Smart af en sælger, der bare kan det hele. Men hvis man selv giver udtryk for, at man ved alt, så henvender man sig jo bare for at få bekræftet

sin egen viden og sælgerens mangel på samme. Og hva' så?!

Som "almindelig uvidende" har jeg været tilfreds med den betjening, jeg har fået. Hvis ikke den butik, jeg handler i, har været i stand til at løse mine computerproblemer med eet slag, så har de da altid haft tid til at vende tilbage med udførlige oplysninger eller udlevere et telefonnummer til en, der kan hjælpe mig.

Lars Kristensen, Ølstykke

Mere humor

Jeg er en trofast læser, der køber jeres blad hver måned. Men jeg synes efterhånden i er ved at blive for seriøs! Det er fedt med humor i jeres spilmeldelser, og "Det vittige hjørne" er absolut noget af det bedste i bladet. Men I bruger for meget plads på C-kurser, og Mailbox er også ved at blive for "seriøs". Jeg er for eksempel godt træt af at læse om RAD: og andre kedelige emner.

Mikkel Hansen, Odense

Din kritik er taget til efterretning, og vi har besluttet af indrette resten af denne måneds brevkasse derefter. Følgende breve (som Christian Sparrevohn vistnok har "haft noget at gøre med") skulle vist falde mere i din smag:

Tungnem præsident

Jeg vil godt have lov til at indberette en mindre klage til jeres sikkert fremragende blad. Jeg læste en vittighed i "Det vittige hjørne", hvor mit navn blev nævnt flere

gange, og hvor der til sidst blev nævnt, at det kostede 300 yen at sende et brev. Den vittighed forstod jeg ikke, og efter at have sat dele af min stab til at fortolke vittigheden, har vi stadigvæk ikke forstået den såkaldte joke.

George Bush,
Præsident for Guds eget land

Kirkelig klage

Kære børn. Det er bestemt ikke min mening at klage, jeg vil så nødtigt gribe ind i jeres personlige frihed. Men jeg vil anmode om at man, for Guds skyld, forsøger at være mere selektive i sit udvalg af morsomheder. Jeg har med sorg konstateret, at man flere gange har forsøgt at gøre grin med kirkens folk, og jeg vil gerne rette min inderste appel om, at dette stopper. Så kan vi alle leve i fred med hinanden.

PS: Hvorfor har muslimske mænd altid overskæg?

- Fordi de gerne vil ligne deres mødre!

Pave Johannes Paul II

Irakisk protest

Jeg vil godt have lov til at klage over ovenstående brev. Jeg har ikke overskæg, fordi min mor har det, men for at man ikke skal kunne se, at jeg griner over de nye computerspil, der kommer frem. Imens spiller jeg Conflict og New Zealand Story - jeg synes Kiwi er så sød. Løvlrigt tabte vi ikke krigen - det var uafgjort.

Jeg vil også gerne have lov til at sende en hilsen til Stewart, min lille engelske ven...

S. Hussein, konge af Baghdad

Begrænset ordforråd

Yo Man, check this out.
Funky, funky Jam
DJ, can't touch this
Party, dance get down on the dancefloor
get up, ah yeah, I got the power to funky jam
I want to give you power jam sexy ah yeah
DNC is some crap
this is the end of this rap
MC Hammer, støjsender

Hjælp søges

Jeg vil bare gerne spørge jer, kære kammerater: Hvis jeg tegner et 50-års abonnement, kan jeg så ikke både få computere og spil til mine venner i politbureauet? Og kunne I ikke også sende nogle kabler og lidt strøm? Og resterne fra jeres kantine? Vi må jo hjælpe hinanden.

Mikhael Gorbatsjov,
præsident for USSR

Miljøskadet

Jeg vil godt have lov til at klage over alle de lamers, som skriver ind. Vektorbobs er den eneste seje kode, og hvis man ikke roder lidt i blitteren, mister interrupten sin mulighed for at lave megascroll. I min nyeste megademo har jeg brugt den nye Seka og min MC-monitor var fyldt med copperkode. Dertil kommer nogle Vektorballs og en greetingsskærm, der bare siger C til de fuckings, de andre lamere har coded.
Turtlebrian Codernør

Det Vittige Hjørne

Vi er tilbage med flere eksempler på læsernes (mere eller mindre syge) humor!

- Hvorfor bliver der ikke røvet banker i Sovjetunionen?
- Fordi der er 6 års ventetid på flugtbilens.
Kristoffer Falk, Bramming

En sømand vender hjem efter to år på en sydhavse, hvor han mødte en pige ved navn Wanda. Og for ikke at glemme hende, fik han hendes navn tatoveret på sit kønslem. Men da den var for lille, blev tatoveringen foretaget, mens den var "funktionsdygtig". Problemet var bare, at når den skrumpede ind, stod der blot "WDA".

Nå, men da manden så kom til København, skulle han ind og tisse på et af de mange herretoiletter. Her var det så, at han mødte en neger, der havde præcis de samme bogstaver på sin p... som han selv havde.

- Nå, spurgte han negeren, har du også en pige der hedder Wanda?

- No, svarede negeren. Her står: "Welcome to Zimbabwe, Hope you enjoyed your holiday."
Anders Pedersen, Børkop

- Hvor mange politfolk skal der til at arresteren en hip-hopfan?

- Fem. En til at holde manden og 4 til at bære hans ghettoblaster!
Kristoffer Falk, Bramming.



Fyren kommer ind på apoteket i Skotland med et kondom.

- Lappes, tak!

Defektrixen tager det i stiv arm og siger:

- Hvad med at købe et nyt, min herre?

Skotten:

- Det har jeg ikke mandat!

Defektrixen:

- Hvorfor ikke, om jeg må spørge?

Skotten:

- Det er klubbens

Anonym

- Har du hørt, at frisøren ikke klipper hår længere?

- Nå, har han fået nyt arbejde?

- Nej, han klipper det kortere!

Allan Meng, Guderup

- Far, far... Hvad er en transvestit?

- Det ved jeg ikke, søn. Gå ud i køkkenet og spørg mor. Han ved det sikkert.

Michael Salzwedel, Frsund

- Nå, hvordan har din fortryllende kone det så?

- Jeg har kun en kone.

Jens Petersen, Brønderslev

Og så har manden bag den kontroversielle "hamster" joke i nr. 7/8 været på spil igen! Hans vits røg desværre ud i sidste nummer (censur?), men her er til gengæld to - og de er næsten lige så syge som den første...

- Hvorfor vikler man IKKE gaffa-tape rundt om en fransk hotdog?

- Fordi der allerede er plads til pølsen.

Peter Normann, Humlebæk

- Hvorfor vikler man gaffa-tape rundt om en albuetros?

- For at se den lide.

Peter Normann, Humlebæk

(Tak! Så holder vil, red.)

MULTIEVOLUTION

Arbejd professionelt med din computer

!Verdensnyhed!

Evolution blev oprindeligt bygget til, at være den hurtigste controller i verden. I den nye superhurtige MultiEvolution kombineres hastigheden med den ultimative Ramløsning, og sikrer dig dermed den hurtigste og mest fremtidssikrede løsning til din A500. Op til 8 MB Ram kan indbygges i controlleren, og er dette ikke nok, kan du v.h.a. Virtual Memory systemet udnytte din harddisk som Ram. Denne metode giver mulighed for op til 100 MB Ram.



MultiEvolution, Verdens hurtigste harddisk

Det nytter ikke noget, at have den hurtigste controller, hvis man ikke har en harddisk der kan følge med. Derfor bruges der kun de nye Quantum LPS kvalitetsdrev i MultiEvolution. Med Quantum LPS drev opnås således ved læsning 980 kB/s, og ved skrivning 940 kB/s med standard Amiga. Med accelerationskort kan der opnås endnu større hastigheder, over 2.2 MB/s med 68020/30 Processor.

Lavt strømforbrug

Brugen af de nye Quantum LPS har endnu en fordel. De forbruger meget lidt strøm, kun 0.2 Ampere. Derfor er det ikke nødvendigt med en ekstern strømforsyning. Harddisken bliver forsynet fra din A500. Dermed undgås også den (udfornøjelige ventilatorstøj!).

Ramudvidelsen

Op til 8 MB Ram kan indbygges i controlleren, udvides nemt v.h.a. de nye SIP-moduler.

Fin og smart slim line design

Den ekstremt lille MultiEvolution (20 cm x 10 cm x 5 cm) sikrer dig, at du nemt og ugenetret kan bruge din computer.

Virtual Memory

Som noget helt nyt, er der med MultiEvolution's Virtual Memory System ubegrænset mulighed for, hvordan ram du kan have i din A500. Virtual Memory er en teknik, hvor man udnytter en del af harddisken som Ram. Systemet fungerer på den måde, at man bruger en del af den rigtige Ram som mellemstøt mellem CPU og harddisk. Når man bruger en adresse, der ligger på harddisken (Virtual Ram), så flyttes den blok, der indeholder den efterspurgte adresse, ind i den rigtige Ram. Når man på et tidspunkt skal bruge en adresse, der ikke ligger i den indlæste blok, så skrives blokken tilbage til harddisken igen, og en ny blok indlæses. På denne måde er det muligt, at have f.eks. 100 MB Ram til rådighed. For at styre denne proces, er det nødvendigt med en MMU (Memory Management Unit), som sidder på de fleste accelerationskort.

**DANSK
MANUAL**



Extern SCSI Port tillader en tilslutning af op til 6 ekstra enheder på SCSI-bussen (Tape Streamer, Optisk pladefinger, SyQuest m.m.).

Sokler til 1-8 MB Ram, nemt at installere v.h.a. SIP-moduler. 52 eller 105 MB Quantum LPS kvalitetsdrev, sikrer en udfordret løsning.

MultiEvolution's ROM-SCSI-Drives.

80 piner Tilslutningsport til Amiga's nye Ekspansionskort.

Auto-Boot ROM, MultiEvolution automatisk under startfase 1.2, 1.3 og 2.0. 52 MB Quantum LPS

MultiEvolution m. 52 MB LPS HD:

Normalpris

Kr. 6.995,-

Intro-Rabat

Kr. 1.500,-

Introduktionspris

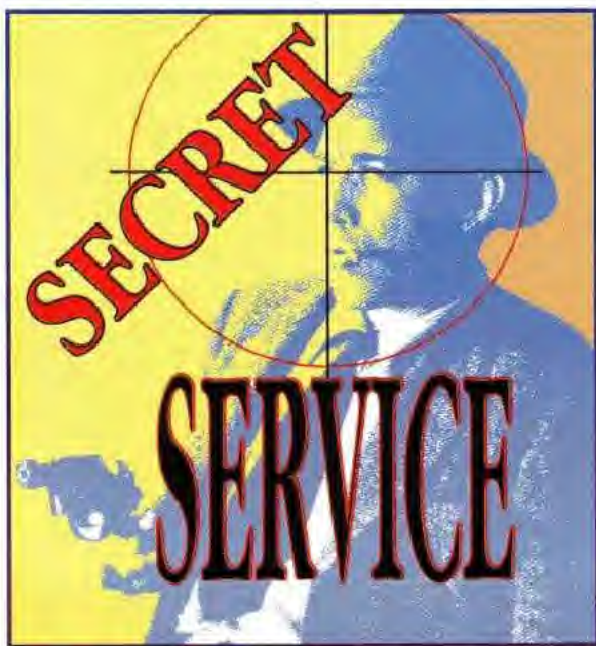
Kun kr. 5.495,-

EVOLUTION Danmark

For mere information eller nærmeste forhandler

Tlf 31 79 09 96 * Fax 31 79 03 50

Forhandlere er velkomne



Vores hemmelige spil-agenter hjælper dig videre i de sværeste og mest populære spil.

SECRET OF MONKEY ISLAND

Vi fortsætter Michael Sherman Nielsens løsning, fra hvor vi slap i sidste nummer...

Gå tilbage til abens øre, hvor du nu burde kunne finde vej ved hjælp af hovedet. Når du får øje på skibet, skal du spørge hovedet, om du ikke må få hans halskæde ("necklace"). Efter en lang smøre af bønner, giver han dig endelig lov. Tag halskæden på, og begiv dig ned til skibet. Nu er du usynlig for spøgelserne!

Gå gennem den venstre dør, og brug kompasset (der jo er magnetisk!) på den nøgle, der hænger på væggen.

Gå nu hen til "hatch" og gennem døren. Tag en fjer fra en af hønsene, og kild det sovende skelet under tæerne, indtil han taber dunken. Gå nu tilbage til hønsene, og brug nøglen til at åbne endnu en "hatch". Gå



ned og tøm dunken ud i tallerkenen, så den faretruende rotte drikker sig bevidstløs. Gå hen og tag noget fedt fra gryden.

Du går nu op på dækket igen, hvor du bruger fedtet på døren til højre. Den er nu holdt op med at knirke! Gå igennem døren, tag værktøjet, og gå ned til hønsene igen. Brug værktøjet på den selvlysende kiste, og du har nu fået den magiske rod.

Hos kannibalerne får du en magisk spray, som du tager med tilbage

LEMMINGS

Her er en ny håndfuld level-koder til denne uovertrufne klassiker fra Psygnosis.

TAXING LEVELS:

- 1: MGBAJLNFT
- 2: GIBKJLMOFO
- 3: IBANMMGPFK
- 4: BKNMMGIQFV
- 5: FAJHLDJBGV
- 6: KJHLDJFCGQ
- 7: NILDJFADGM
- 8: ILDJFKNEG
- 9: LEJFAJLFGO
- 10: EJKJLLGGJ
- 11: JFANMLEHGV
- 12: FKNMLEJIGQ
- 13: FAJHMDHJGM
- 14: KJHMDHFKGX
- 15: NIMDHFALGT
- 16: IMDHFKNMGO
- 17: MEHFAJLNGV
- 18: EFHJLMOGO
- 19: HFANMMEPGM
- 20: FKNMMEHQGX
- 21: FAJHJLFBHY
- 22: KJHJLJFCHT
- 23: NILJFADHP
- 24: ILJFKNFHK

25: LGJFAJLFHR

- 26: GJFKJLLGH
- 27: JFANMLGHH
- 28: FKNMLGJH
- 29: FAJHMFHJHP
- 30: KJHMFHFKHK

MAYHEM LEVELS:

- 1: NIMFHFAHWH
- 2: IMFHFKNMHR
- 3: MGHFAJLNHY
- 4: GHFKJLMOHT
- 5: HFANMMGPHP
- 6: FKNMMGHQHK
- 7: FAJHLDKBIY
- 8: KJHLDKFCIT
- 9: NILDKFAJIP
- 10: ILDKFKNEIK
- 11: LEKFAJLFI
- 12: EKFKJLLGIM
- 13: FKANMLEHIY
- 14: FKNMLEKIJT
- 15: FAJHMDJIP
- 16: KJHMDIFKIK
- 17: NIMDIFALI
- 18: IMDIFKNMIR
- 19: MEJFAJLNIY
- 20: EJKJLMOIT
- 21: IFANMMEPIP
- 22: FKNMMEIQK

23: FAJHJLFKJL

- 24: KJHJLFCJW
- 25: NILFKFADJS
- 26: ILFKFKNEJ
- 27: LGKFAJLFJU
- 28: GKFKJLLGJP
- 29: KFNMLGJHL
- 30: FKNMLGKJW

2 PLAYER LEVELS:

- 1: JAJHLDKBMQ
- 2: KJHLDKJLML
- 3: NILDKJADMX
- 4: ILDKJKNEMS
- 5: LEKJALFJW
- 6: EKJLJLLGMU
- 7: KJANMLEHMQ
- 8: JKNMLEKJML
- 9: JAJHMDJMX
- 10: KJHMDJJKMS
- 11: NIMDJALMO
- 12: IMDJKNMMJ
- 13: MEJAJLNMQ
- 14: EJKJLMOML
- 15: JKNMMEPMX
- 16: JKNMMEIQMS
- 17: JAJHJLFBNT
- 18: KJHJLFCJNO
- 19: NILFKJADNK
- 20: ILFKJKNENV

til spøgelsesskibet. Men hvor ER skibet?!

Du finder ud af, at det er forsvundet til Melee Island, hvor der skal være bryllup... et bryllup, som du for alt i verden må sætte en stopper for!

Du låner en båd af eneboeren, og begiver dig tilbage til Melee Island. Her skal du skynde dig over til kirken. De spøgelser, du møder på vejen, skal bare have en gang "ghost zapper"!

Inde i kirken går LeChuck amok på dig... Du får så mange øretæver, at du til sidst lander i Grog-automaten. Her skal du hurtigt samle "root beer" op og sprøjte den på LeChuck.... Tillykke, eventyret er slut!

det, skal man ikke sejle videre, men derimod helt tæt ind til vandfaldet. Hop igennem vandfaldet og ind i hulen. Flamber "hoppebolden" og indkasser tre ekstra "magic creatures" (Hvis man ikke skyder flyvefisken først, får man nogen gange kun to MC'er).

Generelt:

For at klare end-of-level-monstre kan man bruge det ufine trick bare at hoppe ind i dem. Selvom både man selv og monstre dør, loader spillet videre uden at trække et liv fra!

Første tortur-skærm:

Flamber det grønne, kuglerunde monster (flamme, hop, følg efter, ny flamme), og tænd kanonens lunte. Hop op på den lille platform under ormen, der hele tiden føder en endeløs strøm af små orme. Opbyg en flamme, og hop op og brug den, så snart den lille orm er kommet forbi. Hop tilbage på platformen. Dette gentages tre gange, og ormen er historiel! Skub kanonkuglen udover kanten ved hjælp af en flamme, løb lidt tilbage for at undgå at få den i hovedet, og Chip er reddet!

Anden tortur-skærm:

Som det allerførste skal man vende retningen på transportbåndet. Det gøres ved hjælp af det lille håndtag helt til højre i billedet. Vent til den tilfangetagne Fuzzy-Wuzzy er helt ude ved kanten, og vend retningen inden han falder ned i generatoren og bliver stegt! Vælt spanden med vand, og hop op på den lille platform. Det søvnige væsen (der hader våde tæer), vil nu hejde dig op til et stort, grimt monster. I kampen mod dette monster er det en god ide at bruge "flamer" som våben

CREATURES

Rasmus Wernersson i Gilleleje vinder en spil-præmie for sine tips til dette klassiske C64-spil.

For at få uendelige liv, loader man spillet ind som normalt, sætter et joystick i port 1, hvorefter man lader spillet stå og køre frem og tilbage mellem titelskærm og highscore-liste. Vent indtil musikken fader ud (det tager ca. 5-6 minutter). Når highscore-listen så kommer frem, skal man flå sit joystick fra højre til venstre i noget, der føles som en evighed. Bliv ved indtil Fuzzy-Wuzzy'erne er blevet grå (og din arm er blevet blå!). Herefter er der uendeligt liv på alle banerne - undtagen tortur-skærmene.

Her er nogle tips til selve spillet...

Første bane:

Når man på sit trofaste åkan-deblad er sejlet ned ad vandfal-

◀ (styrke B eller C), da dette våben ikke bliver stoppet af monsterets egne skud. Vælt mæden ned på platformen nedenunder. De tre sultne små-monstre vil så guffe løs af mæden - og et vist reb, der holder et 10 tons lod fast over det væsen, der laver strøm på "kondicyklen"...

PANZA KICK BOXING

Thomas Veber i Marstal har opdaget en smart fidus i dette forrygende flotte beat'em up.

Du skal først gå ind i træningsmode. Der vil nu stå en lille mand, der utålmodigt venter på, at du begynder at sjippe. Fidusen går simpelthen ud på at aktivere joystickens auto-fire - den lille stakkel vil nu sjippe, så svæden driver af ham! Og til sidst er hans modstandskraft steget med et par procent.

I vægtløftning skal auto-fire også aktiveres, men her skal du samtidig vrikke med joysticket.

Den sidste "event" er straks lidt mere besværlig. Hvis du vil snyde her, kræves der nemlig en pause-knap. Den kan du selv lave ved at kortslutte ben 55 og 61 på 86-bens konnektoren ("Harddiskporten"), eller du kan kigge i Amiga Interface nr. 8 fra 1989. (Redaktionen påtager sig intet ansvar for evt. skader, der måtte opstå som følge af dette indgreb, red.). Når lyden kommer, skal du pause din Amiga, trykke joysticket i den rigtige retning og un-pause igen. Disse tricks skulle gerne få din mand til at blive så god som ny!

Rasmus Wernersson i Gilleleje supplerer med dette nyttige trick: Hvis du bliver knock-out i en vigtig kamp, så gælder det bare om at trykke på ESC, før dommeren har talt færdigt. Du vil nu blive bragt tilbage til hovedmenuen - uden at der saves! Samme fidus kan bruges, hvis du har for lidt energi tilbage, og tiden er ved at løbe ud, dog må tidstælleren ikke nå helt ned på nul.

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:
Secret Service
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

GENGHIS KHAN

Har du problemer, fordi de fjendelige hære smadrer dig totalt, hver eneste gang du angriber eller bliver angrebet? Så skulle disse tips fra Christian Petersen i Løsning hjælpe dig lidt på vej.

Start altid med at alliere dig med provinserne rundt omkring dig, så du ikke bliver jorden lige med det samme (tag eventuelt en enkelt provins eller to). Så laver du alle dine soldater om til indbyggere, så du får produceret noget mad og nogle "specialty items".

Når de fem år er gået, burde du være stærk nok til at banke nogle af provinserne (i modsat fald kan du bare tage fem år mere). Sørg også for at købe våben i gode mængder, og husk at træne dig selv og dine soldater.

Hvis moralen falder, skal du give befolkningen mad, guld eller "specialty items", eller du kan sætte skatten ned. Men husk, at hvis du giver dem noget, skal du give dem rigeligt af det.

Prøv også at finde en god opstilling til dine soldater. Prøv for eksempel med 60% kavaleri og 40% bueskytter. Hvis du ved, at en provins har en lille hær, kan du også prøve at angribe med 100% bueskytter (men husk at skyde mod kommando-enheden). På slagmarken skal du så vidt muligt kun gå på flad grund - ikke på stenene (de grå felter), skovene og vandet, for her mister du mænd.

MYTH

Her er løsningen på et lille problem, der gennem længere tid har irriteret Rasmus Wernersson i Gilleleje:

På anden bane i "Greek legends" står der en nymfe. Hvis man bare maser på, forvandler hun sig til en slange og dræber en.

Gå derfor kun hen mod hende, når hun vinker. Og når du er tæt nok på, så knæl...

RAILROAD TYCOON

Henrik Nielsen i Gudhjem har sendt os dette "beskidte knøb", der kan bruges til at tryne konkurrenterne i denne avancerede tog-simulation fra Microprose:

Når man starter Railroad Tycoon, skal man have penge, så man kan overtage et af de andre selskaber, mens de endnu er unge. Man kan eventuelt optage lån, da det ikke burde være noget problem at betale disse penge tilbage.

Når man har overtaget selskabet, skal man udplyndre det for penge. Det gøres på følgende måde:

Man tager alle de penge, der står i selskabet. Så sælger man

SEARCH FOR THE KING

I sidste nummer efterlod vi jer i Las Vegas. Her er løsningen til, hvordan du kommer videre herfra (indsendt af Frants Pedersen i Spentrup).

Tag Helmut fra postkassen, og gå derefter til venstre (medmindre du har lyst til en ørkenvandring). Tag en af indgangene til hotellet. I lobbyen skal du til manden i disken sige "page mr. Fabulous". Gå nordøst og ud til poolen og videre om bag den. Her m-r du Lyla (waow!)... Sæt dig ved siden af hende, og snak med hende. Pludselig får hun lyst til en dukkert, og det giver dig lejlighed til at snuppe hendes solbriller.

Gå ind i lobbyen og videre til højre. Tag elevatoren, gå ind i værelset, og sæt dig på sengen. Rejs dig igen, tag skiftet på døren, vend det om, og hæng det på plads. Gå hen til pigens vogn. Mens hun reder sengen, stjæler du hendes nøgler fra vognen.

Gå ind på toilettet og tag et stykke "floss". Gå herefter tilbage og tag elevatoren. Nu går du ind i badeværelset, og binder floss'en om Helmut. Put ham i afløbet, tag floss'en op igen, og Helmut vil komme tilbage med en gammel seddel.

Tag elevatoren, gå hen til renseriet, og vis sedlen til Susie - så får du et smart sæt tøj. Gå ud foran hotellet og prøv at "hitchhike"... Du vil nu få et lift til THE KINGDOM!

Gå til Red's Bar, der ligger nordligst i gården. Gå hen til telefonboksen, og tag tøjlet på. Gå ind i baren. På scenen skal du danse, hvorefter du vil blive smidt ud. Heldigvis er porten nu åben. Gå igennem lågen ned til huset. Her går du ind.

Inde i huset skal du putte Helmut ind i bjørnens mund. Gå ind i rummet til højre, og snup guitaren. Fix guitaren med floss'en og stjæl også mikrofonen. Gå nu ind i spisestuen, hvor du skal tage bananen.

Gå tilbage og op ad trappen til "The King's" soveværelse. Åben "bureau" og tryk på knappen. Der vil nu komme en stang til syne, som du skal glide ned ad. Du kommer nu ned i køkkenet, hvor du "releaser" stangen, og går hen og åbner computeren. Tag brødet, lav en sandwich, og gå ud af huset igen og over til Red's Bar. Her skal du igen prøve dansens svære kunst...



10.000 aktier, og mister dermed kontrollen over selskabet. Ejeren vil straks optage lån. Så køber man igen 10.000 aktier, hvorved man igen opnår kontrol over selskabet. Man tømmer selskabet påny, og bliver ved på den måde, indtil ejeren ikke kan optage flere lån.

Så sælger man aktierne, betaler lånet tilbage - og har hermed ødelagt alle overlevelsesmøjligheder for det andet selskab. Det går bankerot, og der kommer et nyt - klar til overtagelse.

Denne fremgangsmåde kan bruges på alle levels, men er sværere at gennemføre på "Tycoon". Husk at denne manøvre skal foretages tidligt i en periode, så der ikke sker et aktiefald på det opkøbte selskab. Det kan nemlig betyde et enormt pengetab.

GEM'X

Morten Olsen i København er manden bag koderne til dette "nuttede" puzzle-spil...

Level B: Earthian
Level C: Kenichi
Level D: Inokuma
Level E: Burai
Level F: Badman
Level G: Network
Level H: Yokohama
Level I: Exact
Level J: X68000
Level K: Turrican
Level L: Redmoon
Level M: Campaign
Level N: Magamann
Level O: Syvalion
Level P: Fmtowns
Level Q: Chierie
Level R: Gamerion
Level S: Zawas

W O R L D S E R T A G Avanceret TeXnologi

TeX er absolut state-of-the-art, når det drejer sig om at være bogtrykker med matematik. Men det er ikke let tilgængeligt.

Af Jesper Steen Møller

Med speciale i matematik og med bund i USAs universitetsliv er AmigaTeX 3.1 med PostScript output og fontmuligheder til ALLE printere ikke til at komme udenom, når det drejer sig om tekniske dokumenter. Synes du f.eks. at Amiga Rom Kernel Manual og Hardware Manual er pænt sat? Er teksten rydeligt og elegant præsenteret på siderne? Der står TeX bag. Manualen til CEDPro? GVP og Evolution manualer? TeX, TeX, TeX!

Udtales "tek"

Ganske som TeX ikke følger normale udtalesregler, følger TeX heller ikke de WYSIWYG-trends som senfirserne har sat. Heldigvis. TeX er nemlig et programmeringssprog til tekst. På samme måde som når en compiler genererer programkode, genererer TeX device-uafhængige filer indeholdende data til at sætte tekst. Det kræver nærmere forklaring:

Mens alle WYSIWYG programmer benytter sig af mus, menuer og "knapper" på skærmen, bruger TeX et specielt sprog, hvor man skriver sine koder direkte som ren tekst i en helt konventionel editor (samme slags som man kan bruge til at skrive f.eks. C programmer i). Når man vil se sit resultat kører man sin tekst igennem TeX, og ud i den anden ende kommer en .dvi-fil. Device independent, betyder det. Men kan man få lov at se sin tekst? Nej! Den skal først igennem en driver, f.eks. en printerdriver eller en previewer.

Selvom denne proces kan synes besværlig, er det faktisk ret velgennemtænkt altsammen.

Mange fordele følger: Når filen er ren ASCII og kun læses af TeX, sker der ikke de helt unødvendigt frustrerende katastrofer, som når f.eks. PPage 2.0 ødelægger sine egne filer. Man kan uden problemer elektronisk overføre standard TeX-tekster mellem alle maskiner, der kører TeX (alt fra IBM PC, over mini'er til mainframes). Man kan uden problemer omprogrammere TeX, og udvide det, så det passer til ens egne formål. Og så kan man bruge alle de funktioner ens editor kan præstere. Hvor mange DTP programmer tillader f.eks. at ændre font på hveranden forkomst af "readme.doc" i en 10 sider lang tekst på få sekunder?

En utilfreds professor

TeX sprog for matematik er så udbredt, at matematikere bruger det til udveksling af formuler, for eksempel over elektronisk post eller telefax. For eksempel modtages indlæg til American Math Societys blade i TeX-source.

At matematik og TeX går godt sammen er ikke helt tilfældigt, da TeX blev grundlagt i årene 1977-1986 af den amerikanske professor Donald Knuth fra Stanford University. TeX i den form vi kender den har virket stabilt siden 1982. Han var utilfreds med den måde eksisterende systemer (ikke) behandlede matematik, og... tjaa... så skrev han sit eget system.

Når man siger TeX er det en sandhed med modifikationer, for TeX er ikke kun TeX. Enten taler man om plain TeX (en simpel og meget fleksibel TeX med de mest

nødvendige funktioner, og mulighed for at skrive resten selv), eller også har man med en macropakke at gøre (LaTeX, SiliTeX og AMSTeX er eksempler på macropakker). En macropakke indeholder et nemmere "brugerinterface" til TeXs avancerede funktioner - det er ikke helt forkert at sige at LaTeX er til TeX som PASCAL er til C, forholdsvis simpelt - mere overskueligt og brugervenligt, men også mindre fleksibelt.

AmigaTeX

Tomas Rokicki og hans Radical Eye Software (også fra Stanford!) har leveret TeX til Amigaen i lang tid - og i år kom version 3.1, spækket med endnu flere godbidder end før: Ud over en mængde ændringer i småtingsafdelingen er der kommet fuld PostScript font og grafik support på alle printere, virtual fonts, hurtigere og mindre programdele, flere printerdrivere, en stor version af TeX med mulighed for endnu mere komplicerede tekster, m.m.

Næsten hele AmigaTeX bruges fra CLI/Shell, og man kan næsten helt undlade at bruge musen. Er man smart anskaffer man sig f.eks. AREXX og en editor med AREXX-port (disse findes også som PD!). Sådant kan man styre AmigaTeX 100% fra sin editor, med et tastetryk.

Amiga-implementationen af TeX er, hvis ikke den bedste, så en af de bedste TeX-versioner, der findes på nogle computere i dag. Fuldt udbyggede AREXX-høst funktioner på både AmigaTeX og preview, en virkelig god og tilbunds-gående manual, masser af lækre features (IFF og PostScript grafik

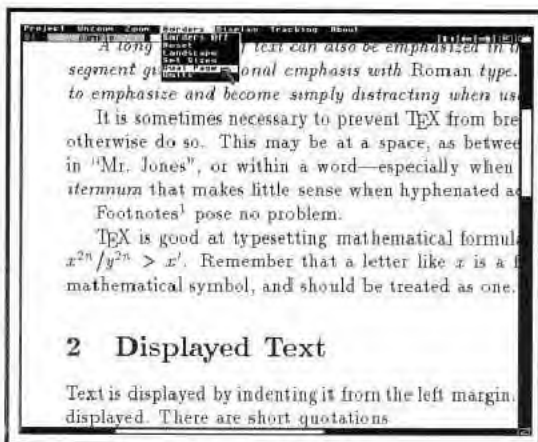
på skærm og printer), etc. AmigaTeX leveres med LaTeX, SiliTeX og BibTeX.

Specielt Preview er værd at nævne, da det virkelig er et lækkert, hurtigt program (en sammenligning med WordPerfect 5.1 giver preview en stor sejr i både hastighed og brugervenlighed).

Fonts og METAFONT

TeX bruger et sæt fonte ved navn Computer Modern. Der er flere forskellige font-"familier": roman, italics, teletype, boldface, sans serif (uden krøller) og naturligvis de matematiske symboler. Når en .dvi-fil udskrives, skal de enkelte fonte udskrives med den rigtige opløsning for at få den bedste kvalitet på alle printere, og da fontene frit kan skaleses er det klart at de fylder enormt. F.eks. er der 8 disketter til laserprinterfontene. Men hvad nu hvis man vælger et font i en størrelse, der ikke findes på disketterne? Med AmigaTeX leveres programmet AmigaMETAFONT, der er en implementation af METAFONT 2.7 standarden af Donald Knuth. METAFONT er det program, der bygger karakter-bitmaps fra de medleverede font-sources (bezier-kurver snildt forbundet). Programmet bygger bitmap-data til lige den størrelse, man har brug for. Man kan endda samle alle de fonte man mangler, og så lade Amigaen klare det mens man sover, så man ikke behøver at vente om dagen. Desværre kræver automatisk font-generering mindst 1MB RAM og harddisk. Har man ikke dette må man nøjes med de størrelser, der følger med driveren...

Figur 1: Det kan TeX (også)



"Preview" har et lækkert interface, både med menuer/mus men også med tastatur. Et par menu-shortcuts ville nu hjælpe.

En lille TeX appetitvækker

Avanceret TeXnologi • af hr. E. X. Sempel

er rart. Et integral i ny og næ—for eksempel

$$\lim_{n \rightarrow \infty} \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n f(x_i) = \int_a^b f(x) dx$$

så ovenfor (som ikke nødvendigvis giver men ve matematiske udtryk eller ligninger ind i teksten samme måde, $\lim_{n \rightarrow \infty} \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n f(x_i) =$ o.s.v.). TeX opfører sig helt uden sidestykke for

Eksempel 1

Et eksempel på plain TeX, udskrevet med en laserprinter. Selve arbejdsteksten ses nederst - læg der mærke til linien under "Matematik i dagligdagen...". Det er den øverste ligning i TeX source-kode. \ bruges til kommandoer, { og } til start og slut af en undergruppe (ligesom i C og BEGIN/END i Pascal).

```
Er det sært at
TeX source
% macropackag
\input amiga
\hsize = 6.27
\font\bigbf=c
\centerline{\
\medskip\cent
\bigskip
Matematik
}
\end
```

Eksempel 2

Her har vi udprintet et udsnit af den samme tekst som i Eksempel 1, ud, blot med en 24-nåls printer.

Figur 2: Dagligt brug af TeX

Jeg bruger TeX kreativt sammen med ARExx, min editor og min C compiler. For eksempel har jeg en include-fil med en mængde labels, som jeg med et ARExx program bearbejder til: En C-source-fil (med strenge med samme indhold som labels'ne) og en TeX fil (til en flot tabel-opstilling), som så bliver indlemmet i et større dokument. Når den nævnte include-fil med min editor (der forresten kan kalde TeX direkte via ARExx) bliver ændret, og jeg vil kompilere C projektet, bliver C-sourcen og TeX filen opdateret. Således er tabellen i det større dokument hele tiden up-to date, uden jeg behøver tænke på at vedligeholde tre filer på en gang. Hvis mit projekt var længere fremskredet, og det nævnte TeX dokument bestod af uddrag af source eller skulle opdateres, hver gang mit program blev det, kunne jeg med det make-utility, jeg benytter til C-programmet, kontrollere TeX-filerne. Og skulle der flere personer med i projektet kunne Revision Control System (Fred Fish 282) tage sig af at lade folk checke ind og ud - versions/revisionsnumrene kan stå i TeX filer uden problemer. Et skridt på vejen mod total integration.



PostScript

Har man derimod bare RAM i tonsvis og også gerne en hurtig processor er PostScript fontene lige noget for en. Først anskaffer man sig nogle Adobe type 1 fonts (de er pænest og har "hints" i små størrelser, så de er pæne på skærm og dot-matrix printere). Man kan f.eks. købe Adobe Type Manager til PC'ere, smide programmet væk, beholde fonts'ne og bruge dem med AmigaTeX og på sin helt almindelige printer! Man kan også inkludere PostScript grafik (EPSF-Encapsulated PostScript). Næsten al Amiga tegne-software til strukturerede tegninger kan bruges!

For tiden kører TeX kun i sort/hvid (selvom man med diverse tricks måske kan lokke nogen frem).

Eksempel 1 er en Xerox 4030 300 DPI HP LaserJet II kompatibel med standard 512KB RAM blevet brugt til at skrive ud med. I Eksempel 2 ser du resultaterne fra en Fujitsu 3400DL (24-nål, 180x180 DPI). Der er ikke brugt PostScript - det er ren TeX og Computer Modern!

Ingen roser uden...

Hvis man ikke vil stikke sig på AmigaTeX skal man vide, at TeX IKKE er for begyndere, IKKE er at anbefale til folk uden harddisk eller med mindre end 512kB til 1MB RAM. Og selvom man har gå-på-mod til TeX, har harddisk og bjerge af RAM, er det ikke sikkert at det falder i ens smag. Man bør ikke bruge TeX til at fremstille reklamefoldere eller lokalavis med. Det er TeX ikke beregnet til, der skal DTP til. Men at bruge DTP

til tekniske rapporter eller bøger, det er lige så forkert.

Endelig er der en detalje ved TeX som kan være afsindig frustrerende - man kommer, hvis man bliver bare en anelse hooked på det, til at bruge dage og nætter på programmet, uden stop (Thomas Rokicki anbefaler da også at man, hvis ens interesse i for høj grad bliver fanget, prøver at få ens evt. samlever(ske) eller ægtefælle interesseret i programmet).

Det var ved redaktionens afslutning endnu ikke lykkedes os at finde en statistik over hvor mange ægteskaber, TeX har slået i stykker.

Personligt

Jeg har kørt med TeX i et par måneder. Jeg har aldrig oplevet en bedre support på et Amiga-produkt, et mere pålideligt program (ingen guru her!) - og alligevel er TeX i den yderst pæne prisklasse.

Fakta:

Programpakken AmigaTeX 3.1 incl. METAFONT 2.7 og Post 1.6 koster hos Radical Eye Software US \$200 uden printerdrivere. Printerdrivere koster \$100 og leveres til Laser-printere (PostScript, HP LaserJet Plus og II samt HP DeskJet), Epson FXkompatible (9-nåle), NEC P6 og EpsonQ (24-nåle) og ImageWriter II.

Version II AmigaUnix leveres også. For-sendelse til Europa, ca \$40.

Adresse:
Radical Eye Software
Box 2081 Stanford, CA 94309
USA
Telefon: 009 1(415) 322-6442

Få et gratis spil!

Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis originalspil!



Når du tegner et helårs-abonnement på Det Nye COMputer, modtager du som tak et gratis spil.

Forny du dit helårs-abonnement til tiden, modtager du også et gratis spil.

Sådan gør du:

Nye abonnenter:

Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forinden. Så sender vi et girokort. Har du bestilt et helårsabonnement, modtager du dit gratis spil, når girokortet er blevet betalt.

Som halvårsabonnent modtager du ikke et gratis spil.

Nuværende abonnenter:

Er du allerede abonnent, behøver du kun at indsende kuponen hvis:

- 1) Vi ikke kender din computertype
- 2) Du skifter computer
- 3) Hvis du ønsker at ændre fra halvårs-abonnement til helårs-abonnement, eller omvendt.

Er du allerede abonnent, behøver du altså ikke at sende kuponen ind, for at forny dit abonnement.

Betaler du dit abonnement til tiden (dvs. ved 1. opkrævning), modtager du, ca. 5 uger efter, et gratis spil.

K U P O N

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:

**Forlaget Audio A/S, St Kongensgade 72,
1264 København**

Når jeg betalt mit girokort på et helårsabonnement på "Det Nye COMputer", ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

AMIGA C64DISK C64BAND

(sæt cirkel om)

JA TAK!

- ☐ Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort snarest!
- ☐ Jeg har abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).
- ☐ Jeg har helårs-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til halvårs-abonnement (og modtager derved ikke et gratis spil)

Et halvårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 190,- Et helårs-abonnement kr. 348,50.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr: _____ By: _____

Abonnementnr: _____



QuickShot®

by Bondwell



**QS-123
WARRIOR**
Vejl. uds.
299,- kr.

"QuickShot tilbyder det mest komplette udstyr af joystick til computere på det danske marked. Modellerne passer til de mest populære spillemaskiner og til enhver spilletype. Og ligegyldig hvilken model du vælger, kan du være sikker på, at du får det joystick, som lever op til de forventninger, som du må have til udformning og kvalitet. Det er ikke uden grund, at QuickShot er det største navn inden for joystick."



**QS-129 F/N*
FLIGHTGRIP 1/2**
Vejl. uds.
279,- kr.

Se dem hos din lokale SuperSoft forhandler!



**QS-127
STARFIGHTER 1**
Vejl. uds.
599,- kr.

QuickShot
20,000,000
JOYSTICKS SOLD WORLDWIDE



**QS-130 F/N*
PYTHON 1/2**
Vejl. uds.
299,- kr.



**QS-128 F/N*
MAVERICK 1/2**
Vejl. uds.
329,- kr.



**QS-131
APACHE 1**
Vejl. uds.
249,- kr.

DANAmiga og harddisken - et eventyr fra Danmark

Dette er historien om hvordan en kop kaffe kan blive til en harddisk med adapter. En historie som springer ud i en dansk virksomhed beliggende i Bagsværd.

Af Jesper Kehlet



Det danske ingeniørfirma Finn Jacobsen har blandt meget andet også udviklet en såkaldt SCSI-adapter til Amiga 2000. Kort fortalt er SCSI (Small Computers System Interface) en device-uafhængig standard, der i al sin enkelthed går ud på, at controlleren sidder på selve enheden (f.eks. en harddisk) der er i brug, og ikke inde i computeren. Og det er jo yderst pladsbesparende.

Til SCSI-adapteren hører der en del software til, bl.a. tapestreamere og andet godt. I enden af adapteren er der to serielle porte, op til 38.400 Baud, men desværre ingen MIDI (medmindre man programmerer porten selv!).

Den ene connector er standard SUB-D 25-pin, mens den anden er IBM's lille SUB-D9 pin, således at alle former for hardware der kommunikerer serielt kan tilsluttes.

Manualen er klart og overskueligt bygget op, både for begynderen og for den mere øvede, som

får en teknisk sektion at lege med - lækkert, og RS232-portene fungerer fuldstændigt upåklageligt, så... videre til SCSI-delen.

Hårde varer

Først åbnes 2000'eren, og du finder din magiske lille hjælper frem: skruetrækkeren. Dernæst udvælger du dig et slot, som automatisk bliver det der er længst mod strømforsyningen, da harddisken så kan monteres på kortet (Jamen - hardcard!) uden at spærre andre slots. Skru skidtet i, sæt strøm på, og den spiller.

Med til formålet fulgte der en Quantum 40MB disk, som har kørt uden problemer hidtil. Ydermere har jeg en archive SCSI tape-streamer liggende (gnæk-gnæk), som samtidig blev hængt på, og det virker altså bare! Alt efter båndets kvalitet, kan vi lave backup af op til 125 eller 150 MB data, hvilket kun tager ca. 1/2 minut for hver Mbyte. Det skal

prøves!

Kortet er maskinudlagt, og Finn Jacobsen er perfektionist, således at der ikke er en overflødig komponent. Kort sagt noget af det nydeligste jeg endnu har set. Endvidere kører det uden problemer på alle Amiga 2000-modeller, hvilket Commodore jo langt fra kan sige om deres udvidelseskort.

Bløde varer

Efter tilslutningen af hardwaren kommer vi så til softwaren. Denne består af flere ting. Først og fremmest DANAmiga1.device, som egentlig bare hedder DANAmiga1, og som skal ligge i Expansions-directoriet på din opstartsdiskette. Næste trin er et entry i mountlisten, og sidste er SER-handler, som skal lægges i dit L-directory på harddisken.

For nu at starte disketten op, skal BindDrivers køres i Startup-Sequence, sammen med Mount

DH0: som så kalder selve DANAmiga1.device, og starter harddisken op. Det meste af installationen klares dog af den medfølgende hjælpedisk, som også klarer grundformatteringen, hvis det ikke er gjort i forvejen.

Til brug for tape-streameren medfølger der et program, der hedder TAR (Tape ARchive). Det er et program, som de fleste UNIX-brugere vil kende, og som er skrevet om, så det kører på Amigaen. I modsætning til setup-programmet for den serielle port, er TAR ikke udvidet til Amigaens ikon-styring/menuer. I stedet har firmaet kreeret tre scripts til Icon-X, som klarer den fornødne backup, men vil man tættere på, bliver man altså nødt til at vandre ud i DOS'en. Et lille minus her.

Hurtige varer

Der er fart på, når adapteren går igang. Den kan smide 192 MBit over i Amigaen hvert sekund,



Kortet er maskinudlagt, og Finn Jacobsen er perfektionist, således at der ikke er een overflødig komponent.



Kortet placeres tæt ved strømforsyningen, så harddisken (der også sidder på kortet) ikke spærre andre slots. Let og elegant ser det ud.

men bliver jo desværre begrænset af harddisken og Amigaens BUS. Det sidstnævnte kan afhjælpes lidt med et 68030-kort og det første med hurtigere harddisk, f.eks. fra Rodime. Men, men, men... så er vi oppe i 100 af de store sedler, så lad os blot nøjes med 118 kilo i sekundet. Det er udmærket til almindelig brug. Mine egne RLL-harddiske med A.L.F.-hardware fylder 414 og 437 kilo af i sekundet, men ligger så også i den dyre ende af skalaen med deres 20.000 kr.

Tape-streameren er ekstra behagelig at arbejde med. Selvom Quarterback (et harddisk-backup program) er forholdsvis hurtigt og nemt at arbejde med, er det en helt klar lettelse at vide, at en harddisk-partition fyldt med 288 data kun tager 14 minutter at lave backup af. Lige den tid, det tager at lave en kande kaffe og to håndmadder. Ydermere skal der ikke skiftes disketter konstant. Disketter er jo dyre og 150MB vil

i dagspris ligge i 1300 kr for 3,5" Noname disketter, hvorimod et tilsvarende høj kvalitets-tape kun står i ca. 400 ex. moms.

Køb min!

Er der en, der vil købe 150MB harddisk inkl. controller for 10.000 kr.? Så er mine til salg! Aldrig nogensinde har jeg været så uheldig over at skulle tilbagelevere et stykke hardware. For dit vedkommende synes jeg, at du skulle kontakte ingeniørfirmaet Finn Jacobsen på Lauretsvej 28 i Bagsværd. De har så absolut harddisken til dig - med eller uden streamer. Alt hvad jeg kan sige er: Amigaen er blevet voksen!

Ingeniørfirmaet
Finn Jacobsen
Tlf.: 4444 0469

Pris for SCSI-adapter: lige under kr. 2000,-

Pris for harddisk: Ring og få dagspris

Fakta:

Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye Computers Disk service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special. Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55 kr. pr. disk. Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga. Tællene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

PD-disk <#>1 (6/88)
(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Epic)

PD-disk <#>2 (7/8-88)
(Ramkey, Cled, Showprint, Funckey, Asteroids, Ristonella, HbHill.anim, gauge)

PD-disk <#>3 (9/88)
(Comm, Qbase, BBSlist, TagBBS, Amigazer, Packit)

PD-disk <#>4 (10/88)
(HAMmm, DX-Synth, Nart, DEMolition, LED, Melt, DK, Paul, GOMF1.0, flip, Wiredemo, Psound, lyd)

PD-disk <#>5 (11/88)
(Bird.anim, boingflight.anim, Boing3D.anim, AboutSound, Birds.anim, Birds.audio, bird.anim)

PD-disk <#>6 (12/88)
(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFlix)

PD-disk <#>7 (1/89)
(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, SHM)

PD-disk <#>8 (3/89) ***UDGÅET**

PD-disk <#>9 (5/89)
(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Lace, HodgePodge, Mouse-off, Mouseon, Tinylock, Worms)

PD-disk <#>10 (6/89)
(Backgammon, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

PD-disk <#>11 (7/8-89)
(Cowboys, Dial, readBB, WriteBB, PrTXt, NewZip, OMGPX, cmd, nofastmem, Fsw)

PD-disk <#>12
(Vcheck, Bankn, Blackbook, WKeys, Hellomouse, Lens)
PD-disk <#>13 (11/89)
(RSLClock, SilICON, If2Pcs, Othello, Bouncer, Plot)

PD-disk <#>14

PD-disk <#>14a (2/90)
(HandShake, Auxhandler, Units, SetFonts, PopCil, DiskSolve, Expose, MED)

PD-disk <#>15 (3/90)
(Machil, Toomuch3D, SlotsCar, Towers, 15)

PD-disk <#>16 (4/90)
(VirusX4.0, JPDUtil, Labelprint, Plasma, Amigo, Forever, BootIntro)

PD-disk <#>17 (6/90)

(Gprint, powerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orbit3D, SceneGen-Demo)

PD-disk <#>18 (7/8-90)

(ChinaChallenge, MoonBase, DClock, Snowfall, Selector, Disktalk)

PD-disk <#>19 (10/90)

(Car, Show, VirusHunter, Cassetti, Helper, Whats, PPSHOW, Roses)

PD-disk <#>20 (11/90)

(BootBase, Elements, PLW, PrintStudio, Puz, SysInfo)

PD-disk <#>21 (12/90)

(BMP, EasyBackup, Fenster, Password, ColourRequester, MigaMind, KeyMenu)

PD-disk <#>22 (1/91)

(Fortune, HyperDialer, Today, AnyMonth, H-Ball, MouseCoords, PopUpMenu, Zap, CX-1, Einstein, Starblacker, FutureCar)

PD-disk <#>23A (2/91)

(The A64 Package)

PD-disk <#>23B (2/91)

(Formater, KeyMapEd, Menu, Pcopy, PowerLogo, Yawn!, Artmuseum, Daz)

PD-disk <#>24 (5/91)

(DirWork, JoyMouse, MaBlacker, ParM, PopInfo, PAnim, SoundEditor, TicTacToe, TrackDisplay, ZeroVirus)

PD-disk <#>25 (6/91)

(BCB, OptMouse, SnooDo, SpaceWars, Train, Vortex, Norman)

PD-disk <#>26 (10/91)

(Glabulus, KeyMeny, Lotto, TextPlus, TripleYachtZ, UltraF4)

Marker de disketter du ønsker, og indsend HELE kuponen!

Navn

Adresse

Postnr. By

Jeg har indbetalt beløbet, _____ på:

Girokonto nr. 971 1600

Vedlagt i check

Hvis du er abonnent og betaler med check, så skriv dit abonnementsnummer uden på kuerten. Ved giroindbetaling skriver du dit abonnementsnummer under bemærkninger. Her skal du også skrive, hvilke disketter du bestiller. Betaler du med dankort, skal du blot udfylde og indsende denne kupon. Leveringstiden er ca. 2-3 uger fra betalingen er registreret.

Bestem selv. Nu.



Pilot...?



Læge...?



Designer...?



Forsker...?



Økonomichef...?



EDB-angst...?

Der var engang, hvor menneskene var bange for computeren. I dag er den et værktøj, der er ligeså almindelig som telefonen eller bilen. Og uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af dagligdagen.

AMIGA 500 er ikke bare legetøj. Den er faktisk en af verdens mest alsidige computere. Og der findes hundredevis af programmer. Tekstbehandling, regneark, grafik, video, lyd, undervisning, spil og meget, meget mere.

Få et forspring nu. Vi er nemlig allesammen på vej ind i computeralderen.



AMIGA 500

- vi ta'r leg alvorligt.



Så er vi tilbage med endnu en gang tips & tricks for både begyndere og de lidt mere avancerede.

Af Jesper Kehlet

Det er et stykke tid siden vi sidst havde værktøjskassen, men nu skulle vi være på plads til solid omgang i efteråret og vinteren - så bare hæng på, vi starter med lidt om:

Timing og timer

CIA-timeren er skabt for at undgå timing-problemer, da den løber med samme hastighed på praktisk talt alle Amiga'er, bortset fra NTSC, der afviger med ca. 0.9%, og hvis VBlank-interruptet bruges: ca. 20% (wow!). Da danskerne kører på PAL-maskiner, vil det dog ikke være noget problem for jer, der sidder og læser dette.

I beskrivelsen af CIA-programmering overser man dog tit kombinationen mellem 16-bit timeren og den tilsvarende 32-bit. Kombineres disse ordentligt, vil man nemlig kunne udvide tælleområdet fra 92 millisekunder til langt mere end halvanden time, hvabald

Et kommenteret eksempel i SEKA er vist i Udlisting 1.

BASIC er en lysslukker

Vidste du, at intuition faktisk indeholder rutiner til at slukke og tænde for Workbench (populært sagt). Disse kan OGS= bruges fra BASIC og er vist i Udlisting 2

Noget for C-freaks

Det var godt nok kun to gange hjælp denne gang, men det var også nogle lidt større programstumper, end vi er vant til. Næste gang går vi i krig med noget C for dem, der gerne vil have det lidt avancerede til deres egne programmer.

Udlisting 1: (SEKA)

; CIA-timer eksempel: CIAEksempel.s

; Eksempel på kombination af 16- og 32-bit timerne i CIA 8520.

; *****

; exec.library offsets

ExecBase = 4

Forbid = -132

Permit = -138

; CIA-B offsets

ciaTAL = \$0400

ciaTAH = \$0500

ciaTBL = \$0600

ciaTBH = \$0700

ciaICR = \$0d00

ciaCRA = \$0e00

ciaCRB = \$0f00

; Low-byte for timer A

; High-byte for timer B

; Low-byte for timer B

; High-byte for timer B

; Interrupt Control Register

; Timer A Control Register

; Timer B Control Register

; Custom chip offsets

IntReqR = \$001e ; Interrupt Request (READ ONLY)

IntEna = \$009a ; Interrupt Enable (WRITE ONLY)

IntReq = \$009c ; Interrupt Request (WRITE ONLY)

Col00 = \$0180 ; Farveregister 0 (WRITE ONLY)

Start:

move.l ExecBase.w,a6

jsr Forbid(a6) ; Stop multitasking. Os og KUN os

lea \$dff000,a4 ; Custom chips start adresse

lea \$bfd000,a5 ; CIA-B start adresse

Reset_CIA-B:

move.w #\$2000,IntEna(a4) ; Forhindre CIA-B interrupts

move.b #\$7f,ciaICR(a5) ; Stop ALLE interrupts i CIA-B

move.b #\$00,ciaCRA(a5) ; Stop timer A

move.b #\$00,ciaCRB(a5) ; Stop timer B

move.w #\$2000,IntReq(a4) ; Fjern mulige interrupt requests fra CIA-B

Set_CIA-B_timers:

; Nu skal vi have regnet det ønskede antal venteimpulser ud. Dette gøres

; ud fra formelen: $vt = vt * pch$, hvor vi er antal ventetimpulser, vt er

; ventetiden i 1/100 sekund og pch er processorens clockhastighed i kHz.

; Ved en normal PAL-Amiga er pch=7093,79 kHz og ved en NTSC-Amiga er

; pch=7159,09 kHz. Vi ønsker at vente i 1 sekund, hvilket er $100 * 1/100$

; sekund, så $vt = 100 * 7093,79 = 709379 = \$00ad303$.

move.b #\$03,ciaTAL(a5)

move.b #\$d3,ciaTAH(a5)

move.b #\$0a,ciaTBL(a5)

move.b #\$00,ciaTBH(a5)

Start_CIA-B_timers:

move.b #\$82,ciaICR(a5) ; Når tæller B er færdig, skal CIA melde i sig med en interrupt request

move.b #\$49,ciaCRB(a5) ; Inmode 'Timer A'. Når timer A er talt i ned, tælles timer B en ned.

move.b #\$01,ciaCRA(a5) ; Inmode 'Clock'. 68000'er processorclock

Adjust_timer_A_latch: Vi skriver her \$FFFF ned i timer A's Latch, da vi ellers ville; begynde forfra fra \$d303 hver gang, timer A er talt ned. Dette; ville betyde at der blev opdateret i timer B for hvert; 0,84'ende sekund i stedet for hvert hele sekund. Dette ville; jo ikke være smart.

move.b #\$ff,ciaTAL(a5)

move.b #\$ff,ciaTAH(a5)

Wait_for_interrupt:

bst #13,IntReqR(a4) ; Vent til CIA-B interrupt indtræder

beq.s Wait_for_interrupt

tst.b ciaICR(a5) ; CIA-B's interruptstatus skal fjernes

move.b #\$00,ciaCRA(a5) ; Stop timer A (timer B kører 'one-shot' mode og standserstandser derfor automatisk)

move.w #\$2000,IntReq(a4) ; CIA-B request fjernes

Exit:

move.w #\$a000,IntEna(a4) ; Vi tillader igen andre interrupts

move.l ExecBase.w,a6 ; samt multitasking

jsr Permit(a6)

rts ; Retur og farvel

Udlisting 2: (AmigaBASIC)

; Program til at lukke og åbne Workbench

LIBRARY "Intuition.library"

DECLARE FUNCTION OpenWorkBench& LIBRARY

DECLARE FUNCTION CloseWorkBench& LIBRARY

SCREEN 2,640,256,2,2

WINDOW 2,,,2

WINDOW CLOSE 1

Result&=CloseWorkBench&

IF Result& THEN

PRINT "Workbench er blevet lukket!"

ELSE

PRINT "Jeg kan ikke lukke Workbench!"

WHILE INKEYS="" : WEND

GOTO SlutForDenneGang

END IF

WHILE INKEYS="" : WEND

OpenWB:

Result&=OpenWorkBench&

WBenchoBack

IF Result& THEN

PRINT "Workbench er blevet genåbnet!"

FOR i=0 TO 2500 : NEXT

ELSE

PRINT "HJÆLP! Jeg kan ikke åbne Workbench

igen!!!"

ENDEND IF

SlutForDenneGang:

WINDOW 1

WINDOW CLOSE 2

SCREEN CLOSE 2

LIBRARY CLOSE

END

Tlf. 31 67 11 93 - FAX 31 67 11 97
Mo. - Fr. 12 - 16 La. lukket

C så at komme igang!

Denne gang har vi lidt repetition - vi skal se på hvordan C-programmer er opbygget, på det nære plan.

Af Jesper Steen Møller

C kan næsten alt udtrykkes, på sin egen måde. Tag f.eks. udtrykket "a=3". I dette udtryk bliver a sat til værdien 3, mens selve udtrykkets værdi også er lig med 3. Man kan således skrive "printf("a sættes lig med %d\n", a=3);", og få det rigtige resultat. Ligeledes er "b<q" et udtryk. Blot har udtrykket kun værdi, og ingen effekt. Er b mindre end q er udtrykkets værdi 1, sand, ellers er værdien 0, falsk.

Sætninger er ikke helt det samme som udtryk, men dog i samme genre. Et sætning kan være et udtryk, men en sætning kan også bestå af en gruppe af sætninger, sat i klammer: { og }.

I box 1, 2 og 3 vises oversigter over henholdsvis sætninger, udtryk og kontrolstrukturer.

Det er desværre alt for denne gang, men C skolen vender naturligvis stærkt tilbage med en ny lektion. Indtil da: Ha' et godt frikvart!

Box 1: Sætning:

```
<udtryk>;
eller
{
<udtryk1>;
<udtryk2>;
...
}
eller
;

(Ja, en tom sætning, kun bestående af et semikolon kan være nyttigt)
```

Ideer?

Tøv ikke med at sende dine ideer og forslag til: Det Nye Computer C-redaktionen
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K

Box 2: Udtryk:

(eksempler, hvor a og b begge er udtryk):

Et meget simpelt udtryk:
5 (tallet 5)
a (værdien af variabelen a)
-a (værdien af -a (vendt fortegn))
~a (værdien af "binært NOT" a, alle bits vendt om)
{a} (værdien af a, viser blot at parenteser kan bruges som man lyster)
func() (funktionskald returnerer også ofte værdier)

Regneoperatører:
a+b (værdien bliver a+b)
Tilsvarende for a-b, a*b, a/b og a%b (rest ved division).
a|b (a "binært OR"et med b)
a&b (a "binært AND"et med b)
a^b (a "binært XOR"et med b)
a<<b (a binært forskudt b bits til venstre (fordoblet b gange))
a>>b (a binært forskudt b bits til højre (halveret b gange))

Tildelinger:
a++ (værdien af a, 1 lægges derefter til a)
++a (1 lægges til a, og værdien er lig med "det nye a")
a=b (a sættes lig b, værdien af udtrykket er b (og a...))
a*=b (b lægges til a, værdien er lig med "det nye a" (a*b))

Tilsvarende for a-=b, a*=b, a/+=b (a delt med b) og a%+=b (rest efter a delt med b), samt a|=b, a&=b, a^=b, a>>=b og a<<=b.

Sammenligninger og logik:

!a (logisk NOT a, hvis a er sand (ikke 0) bliver dette udtryk falsk, lig 0)
a>b (sand (1), hvis a er større end b)

På samme måde a<b, a>=b, a<=b, etc. etc.

a==b (hvis a er lig med b, sand (1), ellers nul. Bemærk at sammenligninger har to lighedstegn, tildeling kun et)
a!=b (a forskellig fra b - bemærk, brug IKKE a<=b)
a||b (a "logisk OR" b, sand hvis a eller b er sande)
a&&b (a "logisk AND" b, sand hvis både a og b er sande)
a^b (a "logisk XOR" b, sand hvis kun en af a og b er sande, men ikke begge)

Box 3: Kontrolsætninger:

if(udtryk) sætning

if(udtryk) sætning else sætning

if(udtryk) sætning else if(udtryk) sætning

(etc. etc.)

Læg mærke til at sætning ovenfor IKKE har semikolon efter sig. Men prøv lige at se i box 1 igen...

...

while(udtryk) sætning

Udfører "sætning" så længe "udtryk" er sand (ikke 0). "udtryk" checkes FØR hver gennemløb.

...

do

sætning1
sætning2
sætning3

while(udtryk)

Udfører sætningerne så længe "udtryk" er sand (ikke 0). "udtryk" checkes EFTER hvert gennemløb.

...

for(udtryk1;udtryk2;udtryk3) sætning:

Svarer næsten helt til:

```
udtryk1;  
while(udtryk2)  
{  
    sætning  
    udtryk3;  
}
```

Blot er der den forskel, at udtryk 1 og 3 kan bestå af flere udtryk, adskilt af komma.

...

switch(udtryk)

```
{  
    case konstant1:  
        sætninger1  
    case konstant2:  
        sætninger2  
    default:  
        sætninger  
}
```

Ret kompakt lille sag. Ved switch'ens start udregnes "udtryk", og hvis dette udtryk så er lig med konstant1, udføres "sætninger1", tilsvarende med "konstant2" og "sætninger2", og så fremdeles. Hvis "udtryk" ikke er blandt konstanterne, udføres "sætninger" under default. Denne kontrolstruktur blev brugt i lektion 4.

Bemærk, at sætningerne skal afbrydes med break, hvis udførelsen af f.eks. "sætninger1" ikke skal fortsætte med "sætninger2". Det kan undværes, hvis det virkelig er meningen, at dette skal ske...

...

break;

Hopper ud af det loop(for eller while) eller switch, programmet er inde i.

...

continue;

Hopper videre til næste gennemløb af loopet (løkken), ved for eller while.

...

return udtryk;

Bruges til at returnere fra en funktion, mens en bestemt værdi sendes med tilbage (som funktionens "resultat" eller "retur-værdi")



Landsdækkende Amiga Klub

☆ Danmarks største ☆



PRÆSENTATION

Amiga'en er på trods af sin brugervenlighed en meget kompliceret og omfattende computer. Klubben søger, at informere og forklare alt omkring både den daglige, såvel som det specifikke arbejde med Amiga'en. Dette gøres via klubbens medie - det dobbelte diskbaserede måneds-magasin *Amiga View*. Med sine 900-1200 sider er det et meget alsidigt magasin, som indeholder alt hvad hjernen kunne begære.

BrainTrust AMIGA KLUBBEN

Hvad er BrainTrust, kunne man måske spørge sig selv. Klubben består primært af månedsmagasinet *Amiga View*, da vi ikke holder klubstiftere. Dette magasin med sine utrolige mange sider, er skrevet for Amiga ejere af Amiga ejere. Alle med den fælles interesse at Amiga'en ikke blot skal styrkes - men at denne styrke også skal udnyttes fuldt ud.

Efter vores mange medlemmers mening at domme, så har der været et stort behov for en klub som BrainTrust, og at vi udfylder dette behov på bedste vis. Noget du kan læse mere om i denne annonce - men selvom vi har forsøgt at presse så meget som muligt ind i denne annonce, så har vi alligevel ikke en chance for at give dig et fuldstændigt indtryk af *Amiga View*, og de mange andre ting klubben tilbyder. Derfor håber vi, at du vil melde dig ind, og derved selv bedømme det. Du kan jo når som helst melde dig ud igen - uden nogen omkostninger for dig.

EKSPERTPANEL

Alle medlemmer kan benytte sig af ekspertpanelet. Panelet består af skribenter og andre venlige mennesker, som frivilligt har tilbudt at hjælpe med at løse andres problemer. Det kan være spørgsmål om hvad som helst i relation til Amiga'en eller EDB generelt. Er spørgsmålet af almen interesse, så bringes svaret på *Amiga View*, og ellers så sendes svaret direkte til spørgeren.

AMIGA VIEW

De to månedlige disketter, som *Amiga View* udgør, er klub "bladet". Det betyder, at *Amiga View* er LÆNGT mere omfattende end noget blad baseret på papir. Tænk bare på, hvor meget regnskov, der ville gå tabt, hvis vi hver måned skulle trykke mere end tusind sider på papir, samt alle de mange program udskrifter, man så selv skulle fæste ind!

Det er umuligt her at beskrive alt det forskellige, som bliver bragt på *Amiga View*. Dog kan det i grove træk deles op i artikler, anmeldelser, tips & tricks, spørgsmål, musik & grafik, emner og ikke mindst kurser. Både Basic, Modula-2, C og Assembler kurser (sædeles omfattende) er at finde på *Amiga View*. Dertil kommer utallige emner, som er dybtgående forklaringer af specifikke ting på Amiga'en. Alt dette er hovedsageligt for de programmerings interesserede. For "brugeren" er der de mange forskellige artede artikler, bog & program anmeldelser, tests, MedlemsForum, adventure, programmer, grafik & musik, spørgsmålene og meget, meget mere...

Amiga View er Workbench orienteret. Det vil sige, at alt vælges via ikoner (symbols). Tekstene er organiseret i forskellige sektioner i flere niveauer, og bliver fremvist af et specielt udviklet program, der er tilpasset fremvisning på skærm. Alt er meget brugervenligt opbygget, og stiller ingen som helst krav til forudgående kendskab.

KURSER

Som allerede nævnt, så har vi kurser i Modula-2, Basic, C og assembler. Alle kurserne starter helt fra bunden af, og arbejder sig så oppefter, indtil læseren har fået et virkeligt godt grundlag for at arbejde videre med sin computer. Efterhånden som man lærer at programmere, så vil man kunne lære en masse om Amiga'en ved at læse de mange dybtgående emner. Har man ingen forudgående kendskab til programmeringen, kan man starte med at lære Basic, som således giver en grundlæggende erfaring og viden, som man senere kan udbygge med et mere avanceret sprog - hvis man har brug for det.

MEDLEMSSKABET

En af de vel nok mest markante fordele ved klubben er dens meget frie forhold. Det koster INTET at være medlem, og man kan når som helst melde sig ud. Det eneste man skal betale for er månedsmagasinet *Amiga View*.

Amiga View, som udkommer hver den 24. i måneden på to disketter, koster kun kr. 42,75 inkl. alt. *Amiga View* bliver tilsendt automatisk, så længe man er medlem - men ophører øjeblikkeligt ved udmeldelse. Der er altså ingen tvang - det strider stærkt mod vores moralopfattelse. Sammen med hver forsendelse vil der være vedlagt et girokort, som, hvis man ikke har abonnement, skal indbetales inden den 3. i måneden.

Amiga View kan naturligvis anvendes på alle eksisterende Amiga modeller, også under Kickstart 2.0. Det vil være en fordel at have 1 Mbyte ram - men er ingen betingelse.

Der er også mulighed for at købe meget billige kvalitets disketter, Public Domain (12 kr. inkl. disk) og meget andet. Se sortiment og priser på dine første *Amiga View* disketter.

Ved direkte indmeldelse bedes følgende oplyst: Navn og fulde adresse, tlf. nr., fødselsår, beskæftigelse, Amiga type og anskaffelses år. Dette kan sendes til nedenstående adresse, eller skriv/ring efter yderligere information.

BrainTrust

Ekspeditionen

Falen 33

5000 Odense C

☎ 65 91 36 06

Telefontid: man-tors. 17⁰⁰ - 18⁰⁰
28/10-21/11 dog: 16⁰⁰ - 18⁰⁰



PROFESSIONAL PAGE 2.1 DK

Desktop Publishing for enhver! Denne annonce er (selvfølgelig) lavet med PPage 2.1DK og ADPro.

Professional Page 2.1 DK

Du kan nu bestille den nye PPage 2.1DK, enten ved din sædvanlige forhandler eller direkte hos os. Den nye "bug free" PPage 2.1DK er en kraftigt forbedret version af PPage 2.0 - og så er den på dansk, D.v.s.: **dansk (og engelsk) ordbehandling samt stavetjekning**. Hvis du arbejder med rapporter, nyhedsbreve, annoncer, manualer o.lign. opfylder den nye PPage alle dine krav: import af flere tekstformater, herunder Word Perfect 4.x og 5.x • import af bitmap grafik fra 1 (2 farver) til 24Bit (16.777.216 farver) • import af Professional Draw Clip • import af encapsulated postscript • import af Acropolis Draw tegninger • fri brug af uafklarede farver, med udskrift af hver farve for sig • udskrift af miniatyours • **ny forbedret udskrift på matrix-printer, incl. roteret udskrift** • visning af modstående sider • automatisk indstilling af sidenummer og dato • automatisk indstilling af "Fortsættes på side..." • indbygget Pantone Color Matching • den bedste brugerflade på noget DTP-program • **ny hurtig skærmpdatering - ca. 200% hurtigere end professional Page 2.0** • sidst, men ikke mindst... Se på prisen! Mulighed for opdatering fra 1.1, 1.3 eller 2.0.

**Udskrifter fra
Professional Page 2.1 DK
giver PostScript kvalitet på
din Matrix-printer!**

Matrix-printer udskrift

**Udskrifter fra
Professional Page 2.1 DK
giver PostScript kvalitet på
din Matrix-printer!**

PostScript-printer udskrift

Som du kan se af de 2 eksempler, giver den nye danske Professional Page 2.1 dig hidtil usete muligheder for kvalitetsudskrift på din matrix-printer. Ring og bestil DIN Professional Page 2.1 DK idag. **Leveres med dansk program og manual.**

Forbehold f. fejl og prisstigninger.

ND Lovpris 6/5 80 81 52 11

Kirkemødet 23, Halling • 8700 Horsens • Service III: 75 65 36 44 • Fax: 75 65 37 16

Så er den her!

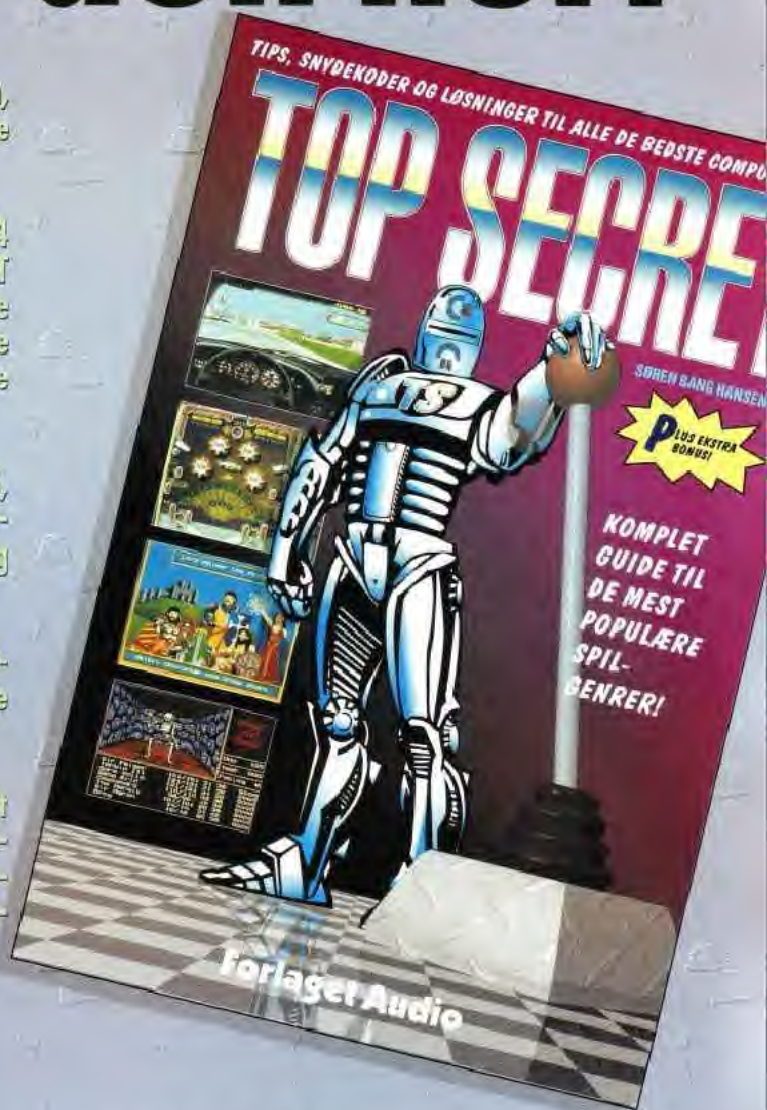
- Endelig er det muligt at købe bogen, som ingen computerfreak kan være foruden!

- Uanset om du har en Commodore 64 eller en Amiga, vil du i TOP SECRET finde en sand guldgrube af smarte tips, snydekoder og komplette løsninger til de sjoveste og sværeste spil!

- Bliv udelagt i din favorit skyde-spil, løs alle gåderne i de svære eventyr-spil, slå alle highscores... denne bog gør det muligt!

- Som en ekstra bonus er der ovenikøbet en komplet introduktion til de mange forskellige spil-gener.

- Bestil bogen allerede idag, ved at udfylde og indsende kuponen hermed - så sender vi et girokort til dig - og jo hurtigere du betaler, desro hurtigere har du bogen i hånden!



Bestillingskupon til "Top Secret":

JA TAK!

Selvfolgelig vil jeg have snyde-bogen!

Jeg bestiller _____ antal af TOP SECRET
148,50 inkl. porto, ialt kr. _____

Jeg vil gerne betale på følgende måde:

- ☐ I sender mig et girokort
- ☐ Jeg betaler beløbet på postkontoret, Giro nr. 9 71 16 00 (husk at skrive på girokortet, hvad du bestiller)
- ☐ Jeg vedlægger check stort kr. _____
- ☐ Jeg betaler via mit dankort:

DANKORT, REG.NR. _____

KORT-NR: _____

UDSTEDT D. / -19

Underskrift: _____

Modtageren
betaler portoen

1003

Forlaget Audio

St. Kongensgade 72
1264 København K



Amigaen skolernes computer!

Bo Jørgensen filosoferer lidt over skolernes valg af computere, og kigger nærmere på nyt undervisningssoftware.

Af Bo Jørgensen

Alle skoler burde have et antal Amigaer. På skolebiblioteket, i formnings- og musiklokalet, i specialundervisningen, i datarummet og selvfølgelig også ude i klasserne (og hvad med en A3000 på lærerværelset?).

Og så skulle Commodore ansætte 5-10 medarbejdere som udelukkende stod for undervisningssupport. Prisen skulle helt i bund (evt. med statsstøtte). Der skulle oprettes skoledatabaser hvor eleverne via deres Amiga kunne "tale sammen" og udveksle ideer, programmer, noter, løsningsmodeller etc.

For Amiga er som skabt til undervisning.

Det svære valg

Motivation er nøgleordet når det drejer sig om indlæring. Uden dette kan det være meget svært at tilegne sig den lærdom, som nutiden kræver.

Amigaen, og selvfølgelig også andre computere, kan sætte skub i undervisningen, og det svære og dermed ofte kedelige stof kan pludselig blive til en spændende leg.

Computeren skal ikke ind og revolutionere skolesektoren, men skal være et redskab. Det kan ikke undgås at eleverne på en eller anden måde vil komme til at arbejde med computere før eller siden.

Tekstbehandling, regnskabs-, regnearks- og kartoteksprogrammer, er blot nogle eksempler på hvad computeren bruges til. EDB skal integreres i skolernes fag - det står i loven, allerede fra i år. Derfor SKAL skolerne til at satse mere på denne teknologi. Og ikke bare skolerne, men også fabrikkerne må forstå, hvor vigtigt det er at udvikle computere og dertil hørende undervisningssoftware.

Hvordan skal skolerne vælge?

For det første må man gøre sig sine behov helt klar. Hvad er det man vil have, hvad skal det bruges til og hvordan ser den økonomiske situation ud? Hvad der

visningssektoren. Eller det har måske slet ikke været deres intention. Derfor vil Amigaen kun i ringe omfang blive skolernes valg.

Hvis Commodore havde kørt en lidt mere aggressiv salgs- og udviklingspolitik overfor skolesektoren,

bet KREATIVITET. Man siger jo, at det er lysten, der driver værket, og dette ordspil gælder også her. Når der er mangel på gode DANSKE undervisningsprogrammer, så må man f.eks. kigge på Amigaens fødeland, USA.

Efter den foregående "opsang" til folkeskolestyrelsen, undervisningsministeriet, og alle andre instanser, der har med skoler og EDB at gøre (og her burde Commodore også være imellem), vil vi kigge på nogle deciderede softwarepakker til Amiga, såkaldte undervisningsprogrammer.

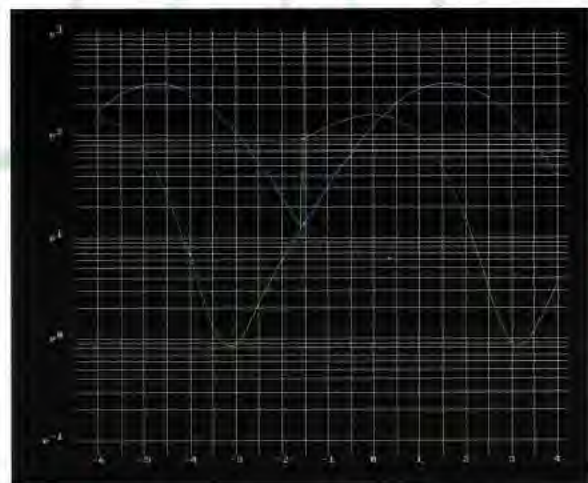
Engelsk-sproget software

I folkeskolen starter engelskundervisningen først når eleverne skal i 5. klasse. Og hvis de ikke ligefrem er computerfreaks, så er det først fra 7. og opefter at engelsksprogede programmer kan bruges med udbytte. De programmer vi testede viste sig at være engelske, (det var også forventet), og det må jo nok siges at være et dårligt udgangspunkt. Men her er det at entusiasmen (læreren som Amiga-freak) kommer ind i billedet. Selv de dårligste programmer kan bruges, hvis altså læreren forstår at formidle budskabet videre.

Tekstbehandling

Lad os i første omgang se bort fra manglen på dansksprogede undervisningsprogrammer. Der findes dansk software af en kvalitet, der faktisk ligger helt på højde med de udenlandske programmer, de hører blot ikke under kategorien undervisning.

På mange skoler bruges computeren "kun" til tekstbehandling (mange computere kan næsten ikke andet), og hvis det er det der drejer sig om, så er Amigaen helt fremme ved mållinien. Der findes



Descartes er et program som henvender sig til folkeskolens ældste klasser, gymnasiet og HF, og hører til i matematikkens verden.

kommer ud af dette er sikkert forskelligt fra skole til skole. Men hvad angår hardware er der efterhånden "kun" tre alternativer: PC'er, Macintosh og endelig Amigaen.

Idag er PC'en blevet favoritvalget af skolecomputer. De bliver købt som aldrig før. Ikke dermed sagt at det er det bedste valg. Det har mere noget med salgs politik at gøre. Der findes og laves en del undervisningsprogrammer til IBM-kompatible computere, og priserne på hard/software rasler ned, så det er altså et logisk valg.

Commodore har ikke satset nok på at få Amigaen ind i under-

ren, og hvis de havde lavet 3-4 virkelig gode undervisningsprogrammer, så er jeg ikke i tvivl om at vi i dag ville se Amigaer på de fleste af landets skoler. Nu ser det ud til at Amigaen "kun" bliver 64'eren efterfølger som hjemmecomputer, samt som hypermediamaskine indenfor visse områder i erhvervslivet.

Løbet er ikke kørt!

Det lyder jo næsten som om alt håb er ude. Men heldigvis er Amigaen af sådan en beskaffenhed, at hvis man først har kastet sin kærlighed på denne computer, så er der et begreb der træder helt i forgrunden - nemlig begre-



Der findes en del undervisningssoftware til Amigaen - desværre er det meste af det på engelsk.

et hav af mere eller mindre gode tekstbehandlingsprogrammer, her skal lige nævnes nogle af de bedre, WordPerfect, ProWrite, og WordWorth (helt ny).

Brug computeren som atlas

Det bliver mere og mere almindeligt med computere stående i forskellige skolelokaler. Eleverne kan bruge dem til opgaver, rapporter, fornøjelse i frikvarterene eller som opslagsbog i timerne. World Atlas fra Centaur er netop et program som, om ikke overflødiggør det almindelige atlas, så tilføjer et nyt kapitel til verdensgeografien.

Programmet giver brugeren mulighed for hurtigt at hente oplysninger om folkeslag, historiske rids, lande og fakta om jorden. Programmet har et flot layout, og det er nemt at bruge. Når programmet er installeret og startet op, kan man via diverse menuer vælge lande/stater, information om jorden, samt et præference-kort. Der kan også vælges hvilken version der skal arbejdes med - hele verden eller kun USA. Udover de almindelige kort, kan man også få oplysninger om de store verdensorganisationer, såsom NATO, ASEAN og EF etc.

Problemet med denne type programmer er, at verdenen konstant forandrer sig, og derfor vil nogle af de fakta der ligger på disketterne blive fortid indenfor en overskuelig tidsramme.

Programmet er yderst brugervenligt og den lille vejledning/manual der følger med er faktisk unødvendig. Programmet er ikke udviklet specielt til undervisningssektoren, men mere som et sjovt supplement til det almindelige atlas. Programmet og data fylder fire disketter, og uden en harddisk går det ikke.

Det er faktisk et generelt krav idag. Der skal være harddisk i skolecomputere. Når mange lærere og elever arbejder med samme computer vil det være helt umuligt at holde styr på de mange forskellige disketter med programmer og data.

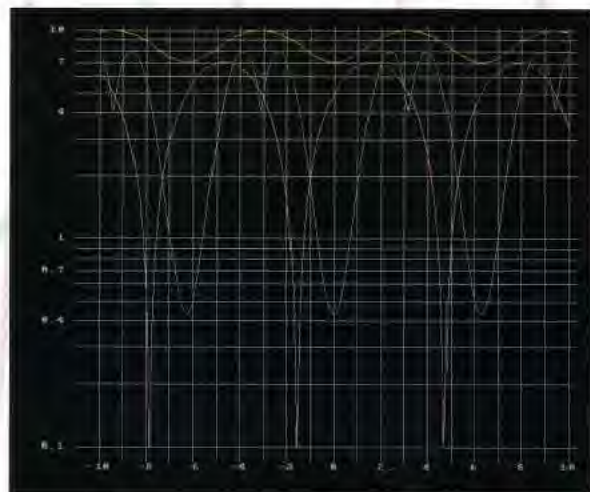
Lad de små tegne

Som allerede nævnt er Amigaen redskabet, som er skabt til det kreative og skabende menneske. Og aldersmæssigt er der næsten ingen grænse. My Paint er beviset herpå. My Paint fra Saddleback Graphics er et dejligt lille tegneprogram for børn i alle aldre. At jeg benævner det som lille betyder kun, at det ikke har de avancerede funktioner/muligheder som de mere almindelige programmer har (f.eks. DPaintIII).

My Paint fylder en diskette, men andre art-disketter kan købes. Programmet er uhyre nemt at bruge, børn fra børnehaveklasse (5 år) kan efter kort instruktion tegne og udfylde billeder, så det er en ren fryd. Man kan vælge den almindelige frihåndstegning, som er i stil med andre tegneprogrammer, eller man kan lade programmet trylle en stregtegnelse frem, som så derefter kan farvelægges. Som en lille ekstra finesse er der muligheden for at høre hvad tegningen siger. Det vil sige at hvis det er en ko på en eng der farvelægges, så vil koens brøl høres ved hver farvelægning. Denne feature kan dog (heldigvis) slås fra. Tegninger kan saves (IFF) og der er mulighed for at hente andre IFF billeder. Disse billeder bør dog ikke overstige 259 x 162 pixels.

Der kan vælges imellem 12 forskellige farver i hver farvepalette og der er 8 forskellige farvepaletter. Alle valg (næsten) foregår via små selfforklarende ikoner, hvil-

ket betyder at selv de helt små pøder vil kunne forstå symbolerne. My Paint er et virkeligt godt træningsprogram. Man lærer hurtigt hvordan det er at tegne/arbejde med en mus, hvilket kan være ret svært for nybegyndere. Og ret hurtigt foreligger der et pænt "billede".



Matematikprogrammet Descartes! begrænser sig til kun at arbejde med kurver og koordinatsystemer.

Play it again Kurt!

Amigaen er jo ikke kun til det grafiske, også lyd-mæssigt kan man nå meget langt. Der findes efterhånden et utal musikprogrammer, og mange kunne med stort udbytte anvendes i folkeskolens musikundervisning. Programmer som Deluxe Music Construction Set, Sonix, Bars & Pipes "Pro" og Dr.T - listen ville blive ret lang. For den musik- og computerkyndige pædagog ville der være uanede muligheder, og jeg er sikker på at de nævnte programeksempler vil kunne skærpe både interessen og forståelsen for musik og dens

opbygning.

FUN KEY er et program der sætter Amigaen i stand til at spille med dig, mens du spiller dine melodier.

Der er 18 forskellige rytmer som spænder vidt, lige fra rock, over Rhumba til flere forskellige typer waltz. Når rytmen og det aktuelle instrument er valgt, trykkes på RECORD. Nu er det "bare" op til brugeren at følge med, og få trykket på de rigtige taster. Det hele foregår nemlig via tastaturet, og der er desværre ikke mulighed for at tilslutte et keyboard (ingen midi).

Fun Key er meget enkelt at bruge, og man vil ret hurtigt kunne opbygge små musikstykker. Men det har nogle helt klare begrænsninger - det er ikke muligt at editere når stykket først er skrevet - hvis noget går galt så er det forfra endnu engang. Det er "kun" muligt at hente tre instrumenter (kun samplede lyde) ind ad gangen, og så er der mangelen på midtilslutning.

Hvis økonomien er meget trængt (og det er skolernes altid) så er der andre muligheder. På Fred Fish disk nr. 483 ligger programmet MED, et musikprogram som faktisk er yderst profession-

nelt. MED har midi (16 kanaler), sound sampler, syntetisk lydeditor og mange andre nyttige options.

På stjernetogt

Et emne der altid har fascineret mennesket er astronomi. Stjerner, planeter og galakser er også et emne som de fleste børn møder i folkeskolens orienteringstimer, fysik eller dansk.

Det er et emne som altid er motiverende i sig selv. Men at se på stjernerne er ikke altid lige nemt. I byerne er det vanskeligt pga. de mange lyskilder. Og skyer og dårligt vejr kan hindre sigtbar-

heden. Med programmet Distant Suns kan man kigge stjerner i klassen. Med en database på flere tusind stjerner (op til 9100) er Distant Suns et kraftigt værktøj til "stjernekliggeri".

Programmet starter op med et 180grader view i "planetarium mode". Udover stjernerne vil planeterne vises som små farvede objekter. På kontrolpanelet kan skærmen scrolles i de fire kompasretninger, himlen kan flyttes, der kan zoomes, info om stjerner/planeter og galakser kan vises, og der kan klikkes på What's Up?. What's Up? er en lille oversigt, som fortæller hvad aftenhimmelen vil vise af planeter, hvad dagen hedder og hvornår solen går ned og står op.

Alt i alt - Distant Suns er et meget velegnet program til at illustrere stjernehimlens mysterier. Det er ikke for de yngste, og vil kræve en grundig forklaring selv for de større elever, men det er det værd.

Hvis der er behov for yderligere grafisk information om planeterne, findes der en samling digitaliserede NASA-fotografier. Produktet hedder PLANETS, og der er faktisk ikke tale om et egentligt program - det er kun en række billeder, der bliver vist i et såkaldt slideshow.

Det eneste rigtige undervisningsprogram er FUN SCHOOL 3 fra Database Educational Software. Det er skrevet i det meget aktuelle program AMOS, og foreløbigt er der udkommet tre titler. Det første er for børn under 5 år, det andet er for de 5 til 7-årige og det sidste er for dem over 7 år. På hver diskette ligger der en række spil, som alle på en eller anden måde tager sit udgangspunkt i en indlæringsituation.

Spillene er gode og enkle med

forskellige niveauer og grafik/lyd er i top. Det er klart et brugbart stykke software - hvis det bare havde været på dansk. Det kan måske med udbytte bruges i den første engelskundervisning eller som rosinen i pølseenden når der skal leges. Men det er ikke et program, man kan satse sin undervisning på.

ABZoo, fra Microtron, er også et engelsksprogede program for de 3 til 6-årige. Programmet starter med at vise tastaturet på skærmen (uden æøå selvfølgelig) og når en tast trykkes, vil et dyrebillede komme frem på skærmen efterfulgt af en "stemme" som fortæller navnet på dyret.

Også dette program kan med udbytte anvendes i den almindelige engelskundervisning. Programmet er i to forskellige afdelinger, en seriers del og en underholdende del. Alle billederne er meget illustrative, og computer-talen er rimelig forståelig.

Descartes! og Math-Atation er to programmer som henvender sig til folkeskolens ældste klasser, gymnasiet og HF. De hører til i matematikkens verden og har begge mange avancerede features. Math-Atation en slags udvidet lommeregner. Programmet kan opbygge grafiske søjler (3D), lave x, y statistik/kurver, funktions-plottet, geometriske udregninger og meget mere. Alt i alt et meget nyttigt program for matematik-studerende. Descartes! begrænser sig til kun at arbejde med kurver og koordinatsystemer.

Andre programmer

Der findes en lang række program, der med held og en smule kreativ sans kan bruges i den daglige undervisning.

Det lokale skoleblad kan nemt laves med Pagesetter eller Professionel Page (begge fra Gold Disk) og selv på en lille 9-nåls STAR LC10 printer kan man lave sider, der næsten har laserprintrens kvalitet. Eller hvad med et skoleblad kun på computer? HyperBook (Gold Disk) giver eleven mulighed for nemt at skabe et elektronisk "blad".

Med et regneark som f.eks. Advantage eller Analyze! kan eleverne nemt lave statistiske oversigter (3D lagkage, blokdiagrammer etc.). Disse kan lagres som IFF-billeder, og derefter redigeres i DPaintIII, hvorefter de kan indgå (evt. interaktivt) i programmer som Scala, CanDo eller AmigaVision.

Eller hvad med et abonnement på en satellitdatabase, som giver mulighed for at hente dugfriske billeder (i IFF-format) af Danmark og Europa. Disse billeder kan derefter danne udgangspunkt for vejrmæssige prognoser og give forståelse for, hvordan temperatursvingninger, havstrømme og vinde tilsammen skaber vejret i Danmark. Eller hvorfor ikke bruge nogle af de allerbedste grafiske adventures som et lyspunkt i den måske ellers så kedelige engelsk undervisning?

The Secret Of Monkey Island eller Wonderland (Alice i Eventyrland) ville være et godt bud. Eller hvad med at simulere byggematador med programmet SimCity. Dette program er virkelig guf når emnet er befolkning, energi, forurening og byplanlægning. Der skulle snart komme en efterfølger, hvor det er byggeri i den helt store målestok det drejer sig om - SimEarth. (SimCity skrev vi i øvrigt om i DNC nr. 1/91).

Udover disse programmer findes der også andre programmer,

lavet af lærere, som typisk er skrevet i Basic eller Comal og som bruges af den pågældende lærer på skolen. Disse "hjemmegjorte" materialer kan være gode nok i en snæver vending.

Men hvis det virkelig skal batte noget, så må det være programmer, som i samarbejde med undervisere der skal lave programmer, som ikke bare underviser, men også i højere grad giver mulighed for at bruge computeren interaktivt.

Med Commodores nye vidunderbarn CDTV må der være uendelige muligheder for at lave spændende software, hvor både video og audio kan sammensmeltes til en højere enhed. For med 500 Mb på hver CD'er skulle der være plads nok til at undgå alt for mange kompromiser.

Men lad os nu se hvad fremtiden vil vise. Det er i sidste ende et spørgsmål om penge. Har skolerne, kommunerne og amterne midler til at investere i dyr software? Vil softwareproducenterne satse på dette marked? Vil Commodore satse mere (foreløbigt har de intet gjort) på skolesektoren og fungere som primus motor eller vil Macintosh og IBM (PC'ere) øge det forspring som de ufortjent allerede har opnået?

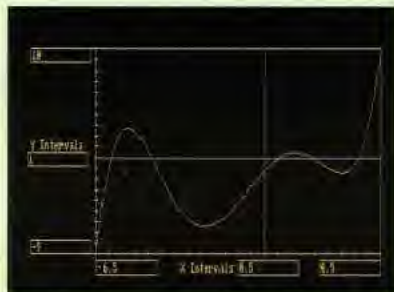
Lad os se - og håbe.

Fakta:

Software venligst udlånt af Alcotini, tlf.: 8622 0611

(Bo Jørgensen er til daglig folkeskolelærer, hvor han underviser i en lang række fag. Hjemme har han flere Amigaer, som han beskæftiger sig indgående med.)

Avanceret matematik-program



Math-Atation er en slags udvidet lommeregner. Programmet kan opbygge grafiske søjler (3D), lave x, y statistik/ kurver, funktions-plottet, geometriske udregninger og meget mere. Alt i alt et meget nyttigt program for matematik-studerende.

NU ER DER KRUMMER I BRØDKASSEN !!!

InterWord

Tekstbehandling ...

InterSpread

Regneark ...

InterBase

Database ...

InterSound

Musikprogram ...

InterPaint

Tegneprogram ...

TIL COMMODORE 64/128 PÅ BÅND OG DISK

Alle Interaktionsens fantastiske Amiga programmer, udkommer nu til Commodore 64/128. Der er tekstbehandling med 80 tegnspr. linie, der er regneark med tonsvis af matematiske funktioner, der er relationsdatabase, der er Vibrants musiksystemet og der er grafisk Hi-res. F.L.I., Sprite og Char editor. På Commodore 64/128 entusiasternes InterWord, InterSound og InterPaint kan købes hos forhandlerne inden jul. InterSpread og InterBase frigives i januar måned.

Alt software naturligvis med Amiga look'n feel. Dvs. rollegarantsmenuer, ikoner og mulighed for at køle Amiga eller C64 ned på en Commodore 64/128 og BRUGE DEN SOM EN ÆGTE AMIGA.

SE DET NYE SOFTWARE HOS DIN FORHANDLER

INTERACT  **VISION**

ApS.

Hovedgaardsvej 4 · DK-8600 Silkeborg · Tlf. 86-802700 · Fax 86-800692

FLEMMING STEFFENSEN

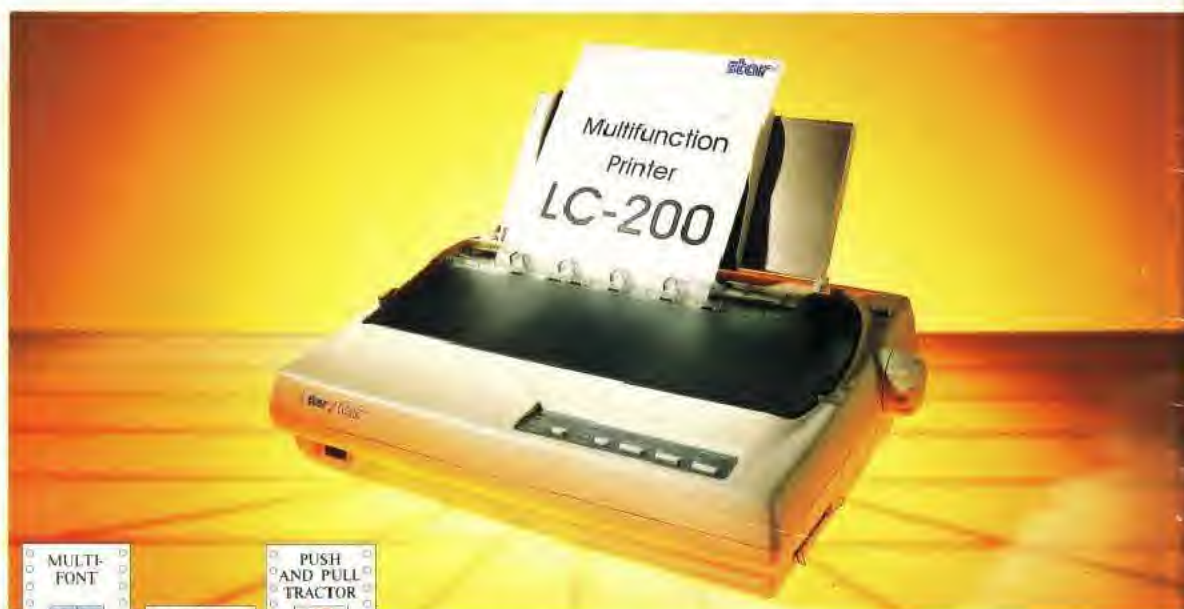
CARL JENSENS VEJ 13
8260 VIBY J

star

ComputerPrinteren

The
new
multi-
talent
LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
- Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder:

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

